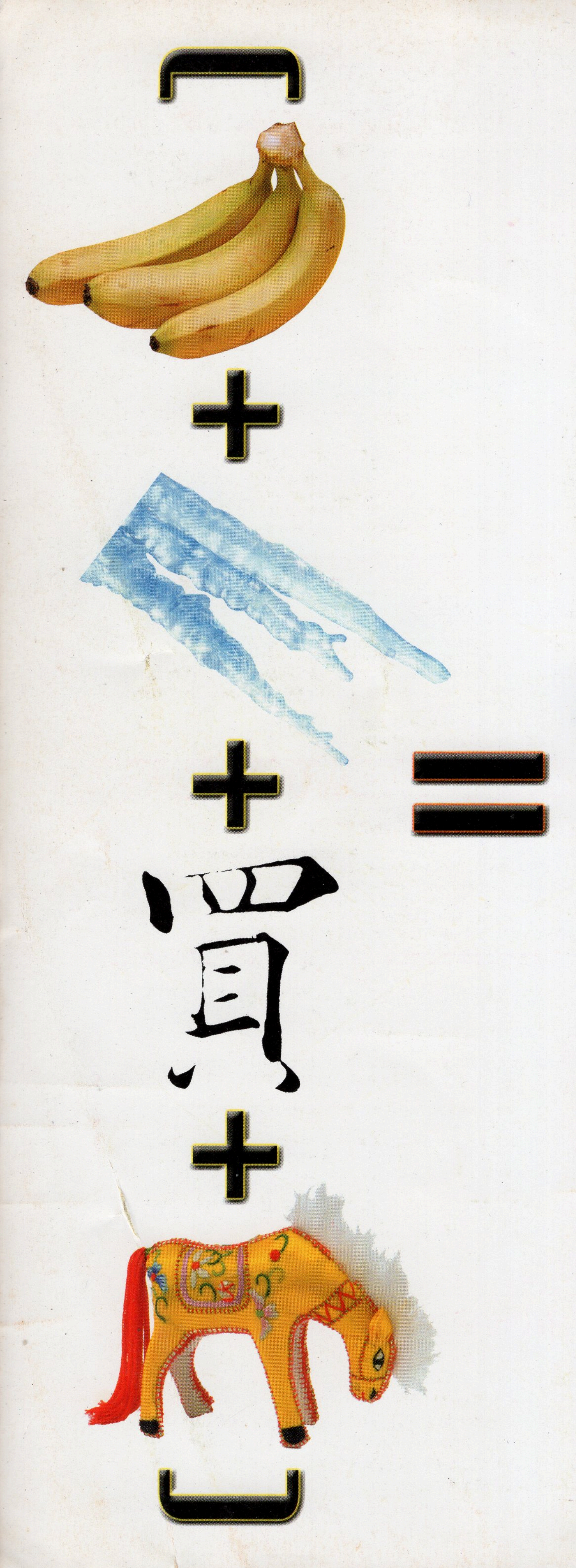

HKABC
ABC
格門遊戲資料庫——MVC2/DOA2/KOF99/鐵拳TT
2000年5月6日
126
遊戲誌
完美版
GAME PLAYERS
MAGAZINE
DC網路正式登陸本港!!
SEGA.COM記者招待會詳情
隨書免費附送攻略別冊
ROCKMAN DASH 2偉大之遺產
遊戲誌動感VCD
不完的遊戲 永恆的攻略
EVERGRACE
聖靈機RAYBLADE
薩爾達傳說姆莎拉之面具
SORCERIAN～七星魔法之使徒～
ブレス オブ ファイア IV
BREATH OF FIRE
うつろわざるもの
另一個龍的故事
BREATH OF FIRE IV不變的人
感謝MELTINA提供書籍
夢回三國掃描製作
售價港幣35元正
4 895011 311261
© CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHT RESERVED.



遊戲誌誠徵

1)見習編輯

2)攻略編輯

現在又要招收新血，假如你自問打機叻過人，擁有以下條件，就有資格成為《遊戲誌》編輯。

(1)無需經驗，對遊戲機有一定認識，中文程度良好；略懂日語及中文輸入法為佳。

(2)具撰寫家庭遊戲機攻略經驗，中文程度良好，懂日語者更會優先考慮。

不論你有沒有才華，快將個人履歷及申請職位，連同一份600-1000字的介紹或攻略稿件，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌收」，信封面請註明應徵編輯，或將以上資料傳真到28662618。

LOOK!編輯TALKING

隨風

今期隨風想玩的兩隻PS2遊戲都以上出左喇
首先是「LOVE STORY」，佢令到隨風有好大驚喜！
劇情終於方面有些老掉牙，不過隨風卻很感動
尤其是男主角慢慢消失變回人形果陣～
此GAME令隨風想接觸多些日本藝人
而不是單單留意聲優們~~~
反而「PRIMAL IMAGE」令隨風幾失望
因為佢整到YUKI TERAI好怪
我最喜歡佢對眼，係遊戲中竟然變成「豆雞眼」！
嗚～ATLUS你點可以咁對「我既」YUKI！
最近都幾喜歡結城比呂，不過發覺聲優們真的很可怕
就像結城，都成35歲把聲都仲咁後生．．
P.S隨風終於知道咩叫自己囉來衰喇，唉，鬼叫某人點我！

說多謝的SAKURA KI

◇ 首先在下要多謝數個人。
◇ 多謝一位熱心的讀者E-MAIL給在下，解答波羅油讀者的問題，筆者本來想E-MAIL給你道謝的。但又怕煩到你，所以在這裡說聲多謝。答案是「皇都西北方的一條村的道具屋掘出物」，請波羅油讀者嘗試一下。
◇ 今期書在下好像幽靈一般纏著本身已很忙的MARKS問長問短，真的很多謝MARKS教了我很多東西。
◇ 在下哥哥的女朋友從意大利旅行完回來，送我一件印中田英壽名字的羅馬8號球衣給在下，真的很多謝。
◇ 在下今期交出去的攻略稿件亂七八糟，真的要多謝美術部的同事幫忙，稿件才會趕上。
◇ 還有要多謝屋企的湯和涼茶，否則不知怎去捱夜。

已成過去的MS話——

◆回想起在製作BOF4的時候，如地獄般的生活維持了一個星期多，現在的筆者就如重生般，得以解放…
◆由於BOF4是RPG，並不能以正常的攻略之工作量來估計所需製作時間，若不是TGS，就不用這麼辛苦…
◆能夠推出這本BOF4真的要「還神」，因為在製作期間出現了不少人為不能所幸免的問題，從而一次又一次受到阻礙，照常理它應該不會出現在大家面前的…
◆在日本撞穿了個頭之後，到現在還未好好看醫生，看來現在終於有時間看看醫生了…

有命無錢使的黑龍話

◆傻了！近來不知發生了甚麼事情，黑龍買玩具和遊戲的密度竟然比以前超出了好幾倍，實在今自己和身邊的人也感到非常驚訝，近排差不多凡是新出的玩具也逃不出黑龍的「魔掌」，實在是恐怖啊！
◆瘋了！自從在「.com」之上有了一部汔水機之後，竟然令黑龍再次陷入「汔水地獄」之中，,一天沒有3罐至肚便過不了，睇怕咁飲法想唔再肥D都幾難，天呀！點解要咁玩我呀……
◆慘了！2號也未有糧出，上個月支出甚巨，已經冇乜錢，所以陷入絕體絕命的危機之中，幸好還有錢食飯，如果唔係睇怕連工都返唔到，真係唔知點算。
◆倦了！今次隻《超級機械人大戰COMPACT 2》真係玩死人，在中間突然有一個分支，殺死人啊！又要由頭玩過，5月25日又出PlayStation版的《超級機械人大戰 α》，又係要玩到死去活來的遊戲呢！又係唔知點算。

IKI話：「近排生活一個字講晒--悶！！！！！！」

◆所謂「五窮六絕」，但觀乎近期的發售時間表，似乎已沒有甚麼大作可言，這亦代表未來幾期的稿件也是充滿著「暗湧」····
◆做錯事便是做錯事，是一個事實，但既然死不認錯，在下亦只好說聲從今咱倆恩斷義絕····
◆很多時候，人與人之間的關係變化，往往只在於微妙的一念之差。縱偶爾再聚，但當已無法再恢復昔日情誼時，那咫尺天涯的感覺，只會令人倍覺黯然····
◆近日看了一段文字，覺得很有共鳴，各位不要見笑。
◆「我不是一個冷靜的作者。我在生活裡有過愛和恨，悲哀和渴望；我在寫作的時候也有我的愛和恨，悲哀和渴望。倘使沒有這些我就不會寫小說。」(關於《家》)

MARKS的無奈

最近筆者背部的舊患又再次發作了，真的令筆者感到非常痛楚，雖然曾經看過醫生，以及照過X光，但都顯示背部沒有受過傷害，不過為何會有這麼的痛，真是無法理解而感到無奈。
現在《DIABLO II》終於到了進行國際性的測試，希望筆者可以成為100000個測試者之一，同時亦想它快點推出。

好想溫書的追跡者0話

■ 暫時的計劃是「趕稿→溫書→考試」，現在總算完成了第一部份，希望一切順利吧。
■ 原來dir en grey的《GAUZE~62045~》和大阪城演唱會已推出DVD，雖然我想找《楓~if trans…~》多點，但相信遲早也會把它們買回家。不過演唱會沒有甚麼問題，問題《GAUZE~62045~》太……(有看的話相信已經知道甚麼事)
■ 最新消息，deg會推出新single，發售日竟是6月7日(PIERROT的新single也是6月7日)！「灰色銀幣」對「小丑」似乎很有看頭。究竟哪一方會贏呢？
■ 雖然這個月好game不多，但好歌卻不少，的確很頭痛。

時雨今期話

■ 始終都是逃不掉要做《薩爾達》攻略的命運……畫地圖呀……找EVENT呀……和時間戰鬥啊……我唔記得SAVE呀……世界末日到喇……(核爆)
■《DOA2》最近開始正正式式苦練打TAG，希望在短期內會有成績見到。
■ 最近看見同事玩《RAINBOW SIX》，心郁郁想找些1ST PERSON SHOOTER來玩……
■ 有傳《VOOT 5.66》會在黃金週之後推出，好嘢好嘢！
■ 不過黃金週害到我今個星期無書睇，唉……

等待中的小璘——

☆「死飛仔」小強的活動日子終於來了，他們經常三五成群「懶」街和躺在地上玩「扮死遊戲」，真的非常討厭！
☆最近又開始為一些好像沒有可能做到的事而計劃中……
☆從某處換購了小火龍公仔，雖然它十分可愛，但其實只好像在玩具店買一樣，完全沒有某處的特色放在公仔上。
☆得到朋友的協助下，終於也買不想錯過的雜誌，Thank you！

今期好趕無咩講之悟空話

整天都說不能這不能這，但始終事實仍是舊模樣，沒任何改變，不若再多等一下，看會否仍是這樣？
◆上面的說話不明可以不用理，今期工作實在倒霉，先是要攻略的遊戲遲了兩天才到手，跟着到未期時手邊的PS2突然死亡，為何四月尾會這麼不幸？
◆由筆者主持的信箱終於開幕，若大家有甚麼問題即管來信給筆者，本人定當盡力解答。
◆近日公司再次興起玩電腦遊戲RAINBOW SIX，不過公司沒有太多機能適合這遊戲，現在只能一對一，還是放棄吧。
◆上星期與女友吃了一頓不錯的日本火鍋，服務及食物質素可以說得上有日本初級水準，而且價錢也不算太高，有機會必定會多去一次。
◆前幾天與數名友人吃飯，傾談間說到一個話題，該話題是：「扮是否就可以成一哥？」，我們討論了這話題很久，始終沒有答案，看來下次相約吃飯的日子不會太久。
◆女友說今年大學畢業後打算到加拿大旅行，但筆者會否有這時間？

咸旦仔同大家見面喇！

各位大家好少弟初到此地，請各位多多支持。當少弟第一天來到發覺鬼影都無的時侯真是十分奇怪，點解正正12時了為可只得一人上班。原來大家就好像穌哥一樣，等待三日後復活。(每人都在出書前幾日先開始功作，必死！)他們就像神一般強，樣子像鬼一般(每人起碼有兩三天沒有睡唔像才怪！)。不過我是不會怕的，因為我是咸旦哈哈哈！下期再見(下期再爆多些猛料比大家知啦！)



遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE VOL.126目錄 2000年5月6日

隨書附送攻略別冊

ROCKMAN DASH 2 偉大的遺產

VOOT5.66新機體首度公開

各大名作集聚集

遊戲誌三大突發組

使用本書時之注意事項

1.因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2.閱讀時請與本書保持一定距離。
3.長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1~2小時休息10~15分鐘。
4.由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強烈震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5.請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、�水拭抹本書。
6.由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影像，大家可慳番啖氣。

為健康着想之注意事項

●請避免於疲倦或睡眠不足時閱讀本書。
●閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
●有部份人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查(當然，生死與否和本刊無關)。

遊戲索引(以遊戲類型及筆順排序)

ACT

AVG

ETC

FIG

RAC

RPG

SLG

SPT

STG

TAB

攻略資料庫

點解仲未有秘技咩最大佬！

遊戲類型解說

ACT .... 動作遊戲
ARPG .... 動作角色扮演遊戲
AVG .... 冒險／文字冒險遊戲
ETC .... 電子小說／其他類型遊戲
FIG .... 對戰格鬥遊戲
PUZ .... 智力／方塊遊戲
RAC .... 賽車遊戲
RPG .... 角色扮演遊戲
SLG .... 模擬／育成／戰略遊戲
SOC .... 足球遊戲
SPT .... 體育運動遊戲
SRPG .... 戰略角色扮演遊戲
STG .... 射擊遊戲
TAB .... 桌上遊戲

攻略資訊港

GP 樂園

NOTES FROM EDITOR

完成了BOF4後，這兒亦再次由筆者負責，近來真的辛苦了各位同事，尤其是時雨，真是辛苦你了！正所謂「五窮六絕」，在這個五月，相信現在有不少學生正為考試煩惱著，亦沒有大GAME推出，只得「沙鎚」比較吸引，雖然亦有「薩爾達」和「BOF4」，但是對於貪心的筆者來說，這點點的遊戲亦是未足夠。^_^; (MS)

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223 傳真／2866-2618
◆顧問編輯／JAMES WONG
◆執行編輯／MS、赤目黑龍、時雨
◆編輯部／MARKS、小璘、IKI、悟空、
NEMESIS-T00、隨風、Sakura-Ki、咸蛋仔
◆特約筆者／阜林三郎、露嘉、歐陽明
◆封面設計／KAN、JOAN
◆美術部／子濃、ANDY LEUNG、KAN、JOAN、SING
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆廣告部／ATUS NG　　電話／2511-8208
◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座
電話／2720-8888

熱點新作

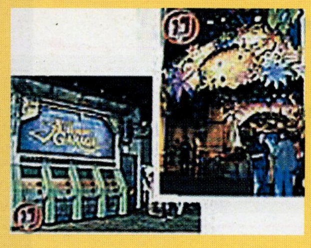


SCEJ機構強化實施！

Sony Computer Entertainment Inc.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC於本月17日向外界公佈「經營機構之強化計劃」。首先，SCEI將會改革兩個新增的部門，分別是「NETWORK事業準備室」及「PRODUCTION & CUSTOMER. SERVICE」。另外，開發研究本部之「SYSTEM開發部」將會改名成「NETWORK開發部」。至於SCEJ方面，將會加設「制作事業室」及「制作支援部」。「宣傳部」則會被新的「宣傳制作部」取代。同時，PLAYSTATION.CO.JP也進行了組織改革，會有「MARKETING部」及「管理部」的新設立。(gameplayers.com.hk)

SONY集團的新大型娛樂設施！



這座娛樂設施名字是「Mediage」，位於東京的台場將會於本月21日開幕。這所「Mediage」內會有13個銀幕的複合映畫館、5個不同的娛樂熱點。另外還有CAFE RESTAURANT SHOP的配置。這座設備齊全的娛樂設施，全6層高，占地2萬7000平方尺。而在剛過了的18日，在那裡舉行了一個「PREVIEW」活動，其中開放了映畫館及3個娛樂熱點。有關方面邀請了很多人士到場參加，好讓這大型的新娛樂設施能早些在人面前出現。(gameplayers.com.hk)

PS 2終獲簽發「輸出許可證」！

PLAYSTATION 2生產商SONY(SCEI)週二正式宣佈該公司已正式接獲由日本通產省簽發的PS 2輸出許可證，換言之由今日起PS 2可以正式踏足世界市場。SONY打算於本年秋首先讓PS 2進軍美國及歐洲市場，至於何時於亞洲市場推出則未有定案。公司發言人更表示希望在2000年財政年度完結時，PS 2在全球市場的總銷量可達六百萬之數。雖然出口批文是簽發了，但並不代表PS 2可以被輸出至世界任何一個國家；這些仍被禁止出口的國家包括中東的伊朗、伊拉克，北非的利比亞，及日本的鄰國北韓。(gameplayers.com.hk)

新PS2記憶卡將不支援舊版DVD播放軟件？

最近有消息指日本新力公司將會為新一批的PS2 8M記憶卡加上防護密碼，防止用戶將舊版 (Version 1.00) DVD播放器上載到記憶卡上。PS2較早前被發現可利用簡單的方法避開DVD播放器的區碼限制，從而令PS2能夠播放日本以外的DVD軟件，事件令新力公司受到來自DVD生產商的批評，並指違反已經簽定的合作協議。新力公司因此被迫進行DVD播放軟件更換計劃，但反應一直未如理想，並且宣佈將更換Utility Disk的截上日期由原定的4月21日延至6月7日。今次新力為PS2記憶卡加上防護碼，相信是希望進一部強制用戶進行播放器更換，因為新的記憶卡裝不再支援舊的DVD播放軟件。(gameplayers.com.hk)

.Dreamcast上網機能大革新！

在日本的家用遊戲機之中，可以有上網功能的現在只有PlayStation2和Dreamcast而已，而為了迎接新加入市場的PlayStation2，Dreamcast亦作出了一定的變動，而最明顯的便是在其上網功能上的改變，除了原有的Dreamcast網站之外，現在更加入了「isao.net」這個網站，為了慶祝這網站的成立及「Dream Passboard 3」的推出，所以SEGA在5月4日和5月5日便會舉行一個紀念EVENT。而這個EVENT更會在東京的涉谷舉行！主場館方面是會設在國立代代木競技場第2體育館之中，在會場之內將會設置特別的舞台，當然亦會有一些特別嘉賓到場，在這些EVENT之中，講座當然是少不了的項目之一，當然，這是一個為了慶祝「isao.net」成立和「Dream Passboard 3」推出的大日子，試用台方面亦是不能缺少的！(gameplayers.com.hk)

世嘉實行重組計劃

世嘉將實行連串減縮開資計劃，期望能夠將整個財政年度的財政赤字由原先預計的338億日元減少至40億日元。以下為計劃的部份內容：

◆削減100億日元的Dreamcast推廣費用，新的提廣費預算為200億日元。

◆削減80億日元研究開發費用，新的研費開發預算為200億日元。

◆抑制提供給子公司的開發委託費。

◆關閉餘200間經營業績不理想的電子遊戲機中心，並連帶削減1000名員工。

◆在全世界的軟件銷售數字達3,000萬套。

世嘉為了開拓北美方面的市場，增擲下大筆費用在北美一帶進行連串推銷Dreamcast的活動，並因此而大幅增加了這方面的開支，今次世嘉大幅削減經費，各方面都關心是否會因此而影響Dreamcast在世界各地的銷售數字。(gameplayers.com.hk)

世嘉為轄下的遊戲機中心鋪設光纖網絡

世嘉於去年11月發表的企業策略中已經透露過，會為其轄下的遊戲機中心鋪設光纖，並實現一個「網絡娛樂王國」的構想。昨日世嘉再發表公佈，具體說明了有關的計劃。根據公佈，世嘉已經與東京通信網絡株式會社(TTNet)以及PNJ Communication達成合作協議，並於2000年7月在東京都內總共4所世嘉轄下的遊戲機中心鋪設頻寬達1Gbps的超高速光纖網絡。所謂1Gbps即傳送媒介頻寬為每秒10億bits (1 billion bits per second) 相對於一般的窄頻或寬頻網絡，新的網絡資料傳送速度實非一般人所能夠設想的。利用此超高速網絡，不同遊戲機中心內的遊戲機便能夠進行近乎實時的資料傳遞，並開拓出一個全新的遊戲範疇。(gameplayers.com.hk)

世嘉對DC版「Samba De Amigo」未收錄街機版2曲目作出解釋

「Samba De Amigo」終於推出了，但大家有沒有發覺DC版內的曲目較街機版少了兩首樂曲。這兩首曲分別是「Livin' La Vida Loca」以及「The Cup of Life」，世嘉發表聲明對此作出了解釋。世嘉表示沒有收錄兩曲的原因是版權上未能取得協議。雖然已經取得兩首曲在街機版的版權，但假如要將兩曲收錄於其他機種的話，便需要重新向版權持有者獲取使用許可。由於未能及時取得有關的版權，所以才放棄在DC版上收錄此兩首曲。但聲明中表示，有關的版權交涉仍然在進行中，一旦相方達成協議，有可能會利用DC網絡讓玩者直接將樂曲下載到自己的DC上。(gameplayers.com.hk)

解決網上購物安全問題『ISAO CARD』登場



為了解決利用DREAMCAST網上購物帶來的種種問題，與世嘉合作提供日本國內上網服務的ISAO將於本年6月，推出以旗下『ISAO.NET』使用者為對象的信用卡『ISAO CARD』，並予定於5月『DREAM PASSPORT 3』推出時附加申請表於其內作會員招募。利用這張『ISAO CARD』於網上購物，支出將會加進『ISAO.NET』的上網費內；系統將以使用者先前輸入的登錄密碼作身份核証，而毋須登錄任何有關使用者信用卡的個人資料。另外，ISAO亦將為此服務引入交易保險系統，以保障任何因個人資料洩漏而導致非法交易等方面所帶來的損失。根據目前的計劃，『ISAO CARD』推出初期只會有普通信用卡的功能，由本年10月起將提供登錄密碼核實服務，至本年秋才會推出網絡交易保險服務。此外，有關方面為了照顧那些未滿18歲的DC網絡使用者，將推出一種名為『KIDS CARD』的東西；這張『KIDS CARD』相當於兒童版的『ISAO CARD』，分別只在於『KIDS CARD』的網上簽賬額大約只有每月1萬日圓左右，申請時亦需由監護人副署承諾負責有關賬務方獲簽發。至於年費方面，ISAO表示首年年費全免，第二年開始、包括保險手續費在內、年費應在1250日圓左右。另外，利用『ISAO CARD』作網上購物，除可累積分數以換取禮品外，亦可於遍佈全國、SEGA經營的電玩店『JOYPOLIS』內換取免費入場及其他優惠。(gameplayers.com.hk)

SNK不會再為Dreamcast製作遊戲！？

在一次非正式的發表中，SNK的發言人表示，不打算再為DC製作遊戲。SNK的發言人表示：「在有關未來的發展路向，本公司於DC上的一切計劃已經完成，而在往後的日子將會主力為PS2及X-BOX開發遊戲，不過由於PS2的開發環境十分複雜，所以情況容許的話，將會是以X-BOX作為主力。」這番言論引起了很多業界人士的關注，究竟是什麼一回事？以SNK與SEGA的交情，這種說法實在是不太合理，不過大家可能忘記了最重要的一件事情，那便是SNK已經被一家大企業收購了。(gameplayers.com.hk)

MICROSOFT已為X-BOX投資200億日圓？！

為了投資生產專用的圖象顯示晶片，MICROSOFT已為未來家用主機X-BOX投資達200億日圓。根據負責為MICROSOFT設計及製造該專用顯示晶片的生產商NVIDIA表示，MICROSOFT已依照合約所訂向其支付相當於200億日圓的定金；而NVIDIA亦會利用該筆款項作晶片的設計及製造用途。(gameplayers.com.hk)

X-Box主機製造商名花有主！

Microsoft將會推出其首部家庭遊戲機X-Box，已經是眾所周知的事，然而負責生產的當然不會是Microsoft自己——在4月19日，新加坡的Flextronics International Ltd便剛剛宣佈他們已被Microsoft選中成為設計及生產X-Box的公司。Flextronics International Ltd本身是一間經營電子機器設計服務electronics manufacturing services (EMS)的公司，過往亦一直有為Microsoft設計各類型商品，這次的合作預期可進一步增加兩間公司之間的良好關係。現時X-Box預計的發售日和之前一樣，會在2001年秋天開始投入市場。(gameplayers.com.hk)

TAKARA被KONAMI收購！？

TAKARA的社長在昨天的一個臨時股東大會上公佈決定KONAMI的巨額投資，KONAMI將會購入TAKARA總值33.72億日圓的股票。KONAMI方面表示，這次的行動是「戰略性的投資」。另外更表示當KONAMI成為TAKARA的最大股東後，會派一些重要的人員出任TAKARA的重要管理職位。而這次計畫完成後，兩家公司會盡量善用對方的長處，令到在業界內的影響力能進一步擴張，最終能達到增加利潤的目的。(gameplayers.com.hk)

任天堂可能觸犯了「獨佔法」！？

歐洲連合的行政執行機構－歐洲委員會，正進行著因懷疑任天堂及7家歐洲代理商違返獨佔法的本格審查。歐洲委員會方面表示，現時任天堂本身已代理了4個國家的產品銷售業務，其中有法國及德國等地，而另外的地區則交由7家代理商負責。而這些公司因為被懷疑基於利潤問題，實施了少出貨量使價格上維持在一定水平的政策，所以必須接受審查。至於任天堂方面當然否認有關的指控，不過基於事件非同少可，所以一定會充力合作有關的審查工作云云。(gameplayers.com.hk)

FINAL FANTASY THE MOVIE 制作費超越64億日元

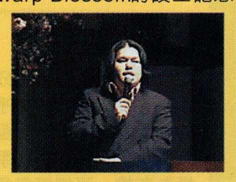
由日本及美國電影制作人共同制作，以電視遊戲Final Fantasy為題材的電腦動畫電影「Final Fantasy The Movie」，制作費已達74億日元。雖說是一部美日合製的動畫電影，但「Final Fantasy The Movie」將會完全吸收荷李活電影的製作模式故事以2065年的地球為背景，當時地球已經處於一遍混沌，大部份人口亦遭殺滅，僅存的人類在絕望中尋求生存空間，他們再重新排出甚麼是「生命」，甚麼是「愛」等哲學問題。除了戰爭場面之外，電影亦會藉著真實和虛擬兩個世界中讓觀眾去體會友誼、夢想、歷險、生與死等不同範疇的問題。整套電影在製作上非常認真，無論角色說話時的口形，眼睛的構造，都務求能求接近真實，預計會於明年夏季在美日兩地同時上畫。而至現時為止制作費已經超過74億日元，這筆制作費將會由8間公司共同分擔。(gameplayers.com.hk)

KOEI也發展網路對戰

一向以歷史模擬遊戲而馳名於業界的跨媒體軟體開發商KOEI在日前一個記者會上各外界發表會大力發展網路遊戲。在會上有關方面一再強調對網路遊戲發展的重視，並預期在2003年 (4/1/2002~3/31/2003) 以內的所有KOEI的遊戲也會有對應網路的功能。在那段時期，KOEI的遊戲網站－GAMECITY將會提供有關的服務給玩家，至於收費方面，有關方面沒有提及，不過業內人士普遍也應認為不會是免費。(gameplayers.com.hk)

WARP改名為SUPERWARP

之前在WARP網頁內出現的倒數引起很大的回響，業界人士對這事十分關注，現在終於有一個真正的答案。原來是WARP為改名而做的宣傳技倆。新的名字便是SUPERWARP，至於負責人方面仍然是由飯野賢治先生擔當。飯野氏便在4月28日，於東京舉行了一個名為Superwarp Blossom的設立記念會。會上飯野的演講中表示SUPERWARP未來會以NETWORK作大前提接，新公司會有4個SECTION的詳細內容。第一個SECTION「HOTCAKES」這的主題是方便地得到快樂，是希望任何想享受網路服務的人也可以輕易使用。第二個「DREAMAP」希望藉著DVD的強大儲存量，可以製作出高畫質及高音質的遊戲，另外也會與網路服務扣上關係，預定在9月可以在網上販賣有關遊戲。第三個「GOODVIBES」主題是MUSIC ON LINE，預計可以在網路上提供音樂下載，還可能成為歌手新歌及MTV的發表渠道，而且也可以為音樂愛好者提供交流的途徑。最後的「@TACK」是網路遊戲的服務提供，一切有關遊戲的資訊也可以在這裡找到。(gameplayers.com.hk)



大阪遊戲展－大阪GAME祭！！



這個由「社團法人大阪際見本市委員會」及「TV大阪」主辦的大型遊戲展，將於在日前4月29日正式開幕(至5月4日)。據了解這也是大阪有史以來最大型的同類型展覽。新作遊戲傾巢而出在是次展覽中，SEGA、KONAMI、BANDAI等知名的遊戲開發商也將新作出展，而且還可以試玩。另外最特別可以說是設有業務用版本給到場人士試玩，而且是完全免費，實在是一眾大阪遊戲迷的天堂。當然家用主機也是主要角色之一，而整個展覽場地大至可分為9個區域，分別展出各大廠商的主打遊戲，當中還有部份是未發售的遊戲。而因為在氣氛營造上有關方面下了不少苦功，所以整個大會也充滿了節日的氣氛。由於SCEI及任天堂沒有在會場上出展任何遊戲，所以最大廠商之一的SEGA順利成為了這次遊戲展的主角。而SEGA方面也不負眾望，在會場上使出了渾身解數，不但只有大量即將推出遊戲的試玩，而且還大力為她的網路計劃作宣傳及解說，希望會有更多人可以領略到在網路得到的樂趣。當然其使用的媒體是她的主機Dreamcast。(gameplayers.com.hk)





專業評壇

薩爾達傳說～姆沙拉之面具



Nintendo64/ARPG/任天堂/5800日圓

時雨

可能是設定上世界末日快要來臨的關係，今集的整體氣氛比上集要陰沈得多，不過這也無損它的魅力。在導入了時間觀念後，筆者覺得它和《創世記7》十分類似，也是以一條短的主線去牽引着大量支線，令遊戲內容變得非常豐富，實在要讚一讚幕後製作人員的功力。不過沒玩過上一集的人可能會覺得它太難。

評分：9分

MS

與前作沒太大分別的《薩爾達傳說》，似乎不能令玩家感到驚喜，但是其面具更換能力的新系統極為有趣，可惜遊戲極為難玩，沒有玩過前作的玩家很難上手，再者更變了的遊戲世界，令人對薩爾達有陌生的感覺，不過有回以往的主題音樂也可說是個安慰，若不是難度過高，其分數絕對能達9分的。

評分：8分

IKI

一直以來，《薩爾達傳說》系列也是任天堂的「金漆招牌」作品，而很多人也認為N64「食粥食飯」也得看這個作品。結果，本作並沒有令人失望。今集的系統大部份也承繼自前作，令人容易上手。而作為RPG，本作故事極為出色！也許用上了擴張卡的關係，今集的畫面比較鮮艷。總之一句，N64機主必買！

評分：9分

BREATH OF FIRE IV 不變的人



PlayStation/RPG/CAPCOM/5800日圓

MS

今次的第四作，玩起來的感覺比前作更好，遊戲系統更為成熟，最主要是因為在戰鬥中加插了COMBO SYSTEM，使戰鬥時更為刺激。雖然在畫面方面不能令玩者有驚喜，但是3D加2D仍沒有不協調的感覺，再加上角色動作極為生動，能表達到每個角色的個性。而筆者比較喜歡故事內容，其結構十分不錯。

評分：8分

時雨

《BREATH OF FIRE》可以出到第四集，證明了它是擁有一班FANS的。不過也正因如此，玩落後沒有太大的新鮮感。遊戲給筆者的感覺是以講故事為主，其他事情如戰鬥等反而是次要。另外值得一提的是遊戲畫面非常出色，筆者尤其喜歡那柔和的色調，相信其他PS遊戲想要做得比這遊戲更好絕非易事。

評分：7分

小璘

包涵了多種不同元素的《Breath of Fire IV》，雖然遊戲玩法與一般RPG遊戲無異，但是當中繼承上集特色，就是除了加插了不少有趣的Mini Game外，角色在學習絕技時又有特別的學習方法，此外玩者亦需要透過不同的合成COMBO令攻擊作出變化，使遊戲過程與戰鬥不會覺得單調沈悶。

評分：7分

ROCKMAN DASH 2 ～偉大的遺產～



PlayStation/ARPG/CAPCOM/5800日圓

MARKS

雖然是PlayStation的遊戲，但遊戲畫面令到筆者感到一種「實」的感覺。由於遊戲中的情節一個接著一個的緊扣着，所以不會令玩者不會感到其他RPG遊戲儲LEVEL的沉悶。不過遊戲的難度卻令筆者懷疑這遊戲對象是不是小孩子，難度真是很高。

評分：7分

IKI

本人一向對動作GAME甚感興趣，當年的《ROCKMAN DASH》令不少人玩到「死去活來」，而今集亦不例外（做攻略的那位同事也玩到「死去活來」），但偏偏不少人也對此作極為沉迷。論畫面此作只是不過不失，但論到遊戲性卻是一流的作品。此作的難度並不低，各位動作GAME迷不容錯過。

評分：8分

MS

3D版《ROCKMAN》的最新作，除了畫面比前作美觀之外，同樣以可愛的角色作賣點，故事亦頗為長，唯一最大的缺點仍是在EVENT進行時，有配音，但無字幕，令不懂日文的玩家不能感受到故事的精髓所在。遊戲的難度亦比以前提高，但相信初玩者都能夠應付得來。

評分：7分

POWER STONE 2



Dreamcast/ACT/CAPCOM/5800日圓

MARKS

今集令到筆者感到非常失望，因為今集已經沒有了格鬥的感覺，只感到像「街邊爛仔交」亂七八糟，毫無講究角色本身戰略性，反而只著重取得和使用ITEM的戰點，失去了打鬥的意義，而加上每場戰鬥並不是只在一個地方進行困獸鬥。此外，打BOSS之前的路徑太短了，不能給人一個從難辛中得到的喜悅。

評分：6分

時雨

上一集勉強還可以叫做格鬥遊戲，今集則完全是「BOMBERMAN」FEEL，如有一大班朋友一齊玩相信會十分熱鬧，一些新加入的要素如寶物合成也延長了這遊戲的耐玩度，但筆者就稍嫌它的戰術比較缺乏，而且畫面中的人物既細又亂，想作出細微的行動並不可行，感覺粗枝大葉。

評分：7分

IKI

人氣街機作的續篇，今次DC版的整體表現比起前作有過之而無不及。特別當你玩過後，便更隨時覺得此作比起前作更抵買。單是容易上手的系統已吸引了不少新手，而且能同時作4人大亂鬥更足以值回票價。另外，此作中可購買道具的系統也十分有趣，是招呼一大班朋友的最佳「看門口」作品。總之一句，爽！

評分：9分

EVERGRACE



PlayStation 2/ARPG/Form Software/6800日圓

SAKURA KI

From Software在的第二隻PS2遊戲，不知是否開發的時間上EVERGRACE比較充足，因此玩起來感覺流暢很多，遊戲的系統的平衡不錯，獨特的DRESS UP系統很有趣，畫面也算合格。但是遊戲中有些地方的多邊形可以穿過，還有經水池會跌死，很奇怪。

評分：7分

MS

PS2的第二隻RPG，比較起先前推出的EW，真是好很多。雖然是這樣，仍有很多地方未曾成熟，可能廠商還未熟習PS2的機能。唯獨是在MENU方面，其字體太過細小，很難看。在系統方面，其屬性SYSTEM令人感到有點煩，因為每打一隻敵人都要考慮屬性，但總括來說，都不失為一隻好GAME。

評分：6分

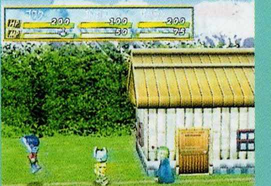
時雨

同樣是ARPG，《EVERGRACE》無論在故事、解謎和操作性各方面都輸了給同日推出的和《薩爾達傳說》。雖然好像很老生常談，但筆者仍是要說一句：「機能和遊戲好不好玩是完全沒有關係的」。FROMSOFT想成為人氣RPG廠商，相信還需要一段時日。

評分：6分

專業評壇

SORCERIAN ～七星魔法之使徒～



Dreamcast / ARPG / FALCOM /5800日圓

咸旦仔

曾經在十幾年前大受歡迎之作，今天再在DC上推出，相信大家都十分注意的，但又是一隻令人失望的遊戲。人物設定和遊戲系統同十幾年前沒有分別，故事方面就用回前作的故事再加5個新故事。真是偷功減料呀！不過「SORCERIAN」總算有一點是改進了的，就是將2D改變為3D。真希望各開發商加多點誠意啦！

評分：5分

SAKURA KI

一隻名符其實的老殘遊戲，在以前的版本會覺得還不俗，以為移植到DC之上會有怎樣的改進，但殊不知所有系統也搬字過紙般地完全移植，只是把原來的2D變成立体吧。但也不是完全沒有好處的，新加入了一些人物和故事，如果在十多年前喜愛這遊戲的話便值得一玩。

評分：6分

MARKS

雖說是十多年的名作，但這個移植版就未免太過令人失望了，因為生產商真的把遊戲系統和故事等完全移植，而只不過將故事由10個增加至15個，畫面由2D轉成3D，完全見不到甚麼叫生產商的誠意，好像想將遊戲只賣給十多年前玩過這遊戲的中年人士。

評分：6分

SAMBA DE AMIGO



Dreamcast/SLG/SEGA/5800日圓

追跡者0

一看畫面已經無話可說，因為可說和街機版近乎一模一樣。遊戲本身更加不用多說，用沙鎚除了創新外，難度亦很適中。而且畫面實在太搞笑，見到AMIGO扮矢吹丈真是笑到想死。而遊戲可以上網DOWNLOAD新歌亦十分不錯，令遊戲壽命延長。現在只有希望當局快點解決歷奇馬丁兩首歌曲的版權問題。

評分：9分

MARKS

由於《SAMBA DE AMIGO》的街機版在香港十分罕見，但今次推出家用版就可以令香港人感到它的魅力。由於音樂充滿着南美的感覺，所以很容易令氣氛變得熱鬧，這是音樂遊戲的吸引之處。只可惜手掣當移至下部位置時，會出現接收不到的情況。如果可以解決接收的問題，相信會成為4月最好玩的遊戲。

評分：8分

隨風

這隻移植街機《沙槌機》的《SAMBA DE AMIGO》終於出了。論新意來說這隻遊戲可是一級的啦，可愛人物加上輕快歌曲，相信再配上專用沙槌的話可就真謂天下無敵了（不過玩的時候小心別打到別人）。但在家中玩此終不夠FEEL，而且玩太耐會很累，歌曲亦少了點，不過相信各位音樂迷是不會介意的！

評分：9分

Ø STORY



PlayStation 2/AVG/ENIX/7800日圓

隨風

這隻遊戲在初公佈時筆者已經留意，而現在出來的效果亦比筆者預期的好。首先以真人來作賣點已經夠新鮮，而且當中的玩者亦很不錯，劇情也算OK。最正的是結局後可以以看DVD的形式來重溫一次自己所玩的內容，實在難得。而最大的缺點大約就是它沒有字幕，對於不懂日文的朋友來說是一個大難題！

評分：8分

隨風

這隻遊戲在初公佈時筆者已經留意，而現在出來的效果亦比筆者預期的好。首先以真人來作賣點已經夠新鮮，而且當中的玩者亦很不錯，劇情也算OK。最正的是結局後可以以看DVD的形式來重溫一次自己所玩的內容，實在難得。而最大的缺點大約就是它沒有字幕，對於不懂日文的朋友來說是一個大難題！

評分：8分

小璘

感覺就好像看日劇的遊戲，身為主角的玩者於遊戲內大部份時間也能作出不同行動，參與度非常之高，此外故事內容除了特別，亦加插一些有趣的情節，使遊戲生色不少。不過玩此作的玩者除了懂日文會較好外，亦一定要反應快，否則若過了一定時間也不作出回應的話，就只有等待GAME OVER。

評分：7分

SKY SURFER



PlayStation 2/SPT/ IDEA FACTORY/5800日圓

追跡者0

「在空中玩滑板！？咁都得。」這是我對這遊戲第一個感覺，而當玩了後發覺它似乎沒有想像中厲害。沒錯，論遊戲空間感造得非常好，人物動作和風亦十分迫真。不過畫面方面真是不知應怎樣說，因為若要看風景必須在第二部份才有，有時更會有點「爆山」。降落難度亦似乎太高，還有振動似乎太多餘了。

評分：6分

MARKS

雖然是第一個以空中花式為題材的遊戲，但玩法卻和ENIX的《BUST A MOVE》差不多，令人感覺不到有甚麼新鮮感。只可惜在PS2的強勁機能下，仍然出來了「爆山」的情況。遊戲基本上可以很容易令角色在空中作出花式，不過在開傘後控制角色降落到指定區域的這個過程就有點難度了。

評分：6分

隨風

一隻很難控制的遊戲，剛開始玩的時候真的什麼也不懂，需要靠玩者自己去慢慢摸索，尤其是做花式的部份。不過玩下去又別有一番味道，挺有新鮮感的一隻遊戲。不過基本上先在EASY模式中練習多幾次的話，這隻遊戲並不太難玩，不過真的很難控制就是了，適合喜歡運動GAME的朋友。

評分：6分

RAYCRISIS



PlayStation/STG/TAITO/414港元

追跡者0

自稱最後一集，是真是假不得而知，但質素方面的確不差。畫面質素頗高，而速度感和流暢皆十分高，而敵人分上下兩層這特點仍健在，令難度增加了不少。而模式分為兩個亦頗特別，其中的SPECIAL更十分好玩（最高火力，0殘機，不可續關）。不過為何最後一集反而會是整個系列的前傳呢？

評分：7分

IKI

在近期平淡的市場中，這《RAY CRISIS》可說是較為突出的遊戲。先旨聲明，本人並非一名STG迷，評分中有2分是因為遊戲中的速度感。老實說，遊戲的移植度不俗，然而，遊戲中最吸引玩者的反而是原創模式，在無CONTINUE的情況下到底能否過一版也是疑問，各位STG人不妨一試這遊戲！

評分：8分

MS

不知為何近來比較少見射擊遊戲，即使是有推出，都不被重視，今次由TAITO推出的《RAYCRISIS》亦不例外，遊戲本身是縱向射擊，加上有上層和下層的角度分割，再加上數部機種選擇，原本就是個不錯的系統，不過亦因為這樣而令玩家容易感到混亂，難度亦不十分高，玩起來又有點像LASER SECTION。

評分：6分

專業評壇

PRIMAL IMAGE VOL.1



PlayStation 2/ETC/ATLUS/5800日圓

隨風

唉，本來筆者十分期待這隻遊戲，可惜它實在令筆者太失望了！本來人物的樣子是十分漂亮的！可是不知是因為廠房技術不夠還是馬虎了事，角色除了樣子不清晰外亦沒有原作的神態及感覺。今次筆者真係無話可說，只能建議大家為GAME而玩，不要為了喜歡的人物而去玩此GAME，否則一定會失望。

評分：6分

小璘

玩者可於不同的環境下，為擺出不同甫士和穿上不同衣服的模特兒拍攝的玩法十分有趣。在拍攝期間給予評分指標雖然可讓玩者作為題材的參考，可是卻只會令玩者依照分數「做人」，此外遊戲內只有女模特兒而沒有男模特兒供選擇是遊戲美中不足之處。

評分：7分

咸旦仔

一隻萬眾期代之作，相信最吸引人之處莫過於3位美少女了。本人亦非常喜歡呀！不過在玩後才發覺有點貨不對版，點解會這樣的？在遊戲本身的畫面質數十分低與海佈的照片完全是兩樣東西，另外各女角都能做出一些可以入選健力士世界記錄的動作，真的能人所不能。想不到PS2會推出一隻這樣的遊戲呢？

評分：5分

DOCCHIMECHA



PlayStation/SLG/SCEI/5800日圓

SAKURA KI

遊戲的人物設計相當之有趣，操作的系統亦相當簡易，只要玩上很短時間便可以熟習。遊戲的難度不算高，而且戰略性也不低。如果和朋友一起對戰便更加有趣，對於一些戰略性遊戲的初學者來說，是一個不錯的練習呢；但是對於一些慣常玩這類型遊戲的玩者來說便太過容易了。

評份：6分

小璘

一隻需要利用不同種類的同伴來協助玩者勝利的戰略遊戲，由於每位同伴也各有所長，所以玩者一定好好分配其數量及工作才能輕易取勝。遊戲的玩法十分特別和有趣，可是在控制上較為複雜，與及要顧及的事有很多，所以需要多玩幾次才能漸漸掌握調配人手的技巧。

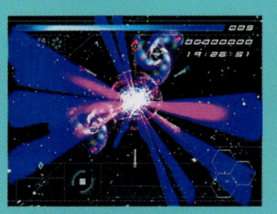
評分：6分

咸旦仔

真想不到一隻不起眼的作品玩了才知道，原來都幾有趣味性。人物設計生動可愛，遊戲過程亦非常簡單易明。遊戲中要有好的領導材能方可取勝，另外怎樣調兵遣將也是非常重要的，在比賽完後會有一個圖表樣各位看看自己的成績。遊戲整體性都算幾好玩，真是一隻大人細佬都喜歡的遊戲呀！

評分：7分

LATTICE 200EC7



PlayStation / STG / NOUSITE / 108港元

咸旦仔

在於3D射擊遊戲方面可算是一集不錯的。其中遊戲的背境音樂和獨特的玩法最為特出。但在遊戲中為了避開敵人的攻擊而不斷轉動畫面令人眼花，在長時間戰鬥後不知大家有否滿天星斗的感覺。此作不知會否出現像日本的比卡超事件一樣，因玩本作而道致多人在玩後感到不息呢？希望不會出現此事吧！

評分：4分

小璘

夾雜2D與3D的射擊遊戲，雖然畫面是以3D構成，但由現者所控制的機體卻是以2D平面移動，在設計上花了不少心思。不過遊戲目的比較無聊，玩者完全只是靠將畫面轉來轉去來「撞」關鍵物品射擊，而且基本上每版如是，令人頭暈之餘也不知自己移動到那裏。

評分：4分

SAKURA KI

嘩！好暈呀，遊戲雖説是立体射擊遊戲，但其實只是背景不停地轉來轉去，筆者並不覺得刺激，也不像是在玩射擊遊戲，只知道玩了一會便頭暈眼花，真的不相信是出自KONAMI公司的作品，和以前的經典射擊遊戲比較真的差上很多，筆者寧願玩GRADIUS。

評分：4分

OH！BAKYUUUN



PlayStation/STG/NAMCO/5800日圓

隨風

本來用槍來玩小遊戲是挺有趣的，不過之前已經出過，而今集又沒甚新意就令其創意度大減了。當然其可愛的角色以及輕鬆的玩法又幫此作拉回不少分數，只不過如果一個人玩又真的不太過癮，最好就一大班朋友一起比試才可以感受到固中樂趣。總括而言這隻遊戲是一隻輕鬆小品。

評分：7分

小璘

一隻也有頗多種類小遊戲的槍GAME，當中可以無限續關，令人不用愁GAME OVER，不過亦因為這個原因減少遊戲的樂趣。當中每個小遊戲時間只有20秒左右比較短了一點，而槍的目標位置又非常之細，看不清楚自己有否對準目標，有時會有未對準目標已過時的情況出現。

評分：5分

SAKURA KI

一隻類似GUN BULLET的射擊遊戲，但全部也以鬼怪為題材，而且做型十分趣怪可愛，另外遊戲的種類很多和畫面也很漂亮。遊戲有街機模式和自由選擇的模式。如果有手掣去玩的話感覺會差很多，很難去瞄準目標，用對應的槍玩樂趣會增加不少。

評分：8分

Dancing Stage featuring Dreams Come True



PlayStation/SLG/KONAMI/4980日圓

追跡者0

前作始終欠了點東西，而這《DS feat. DCT》終於加了那東西。雖然表面上它只作完全移植並沒有甚原創要素，但如果閣下有他們的精選碟《THE SOUL》便可玩多四首歌。這點子其實在前作也應使用，因為這兩集《DS》明顯以該組合的FANS為主。對各位喜歡《DDR》的DCT FANS，它絕對值得買。

評分：7分

時雨

用「DCT」的歌曲來做跳舞機的音樂，起初總是覺得有點格格不入，不過在玩過後又發現並非如此，一些快板歌如「決戰星期五」、「早上會再來」等都是十分適合作跳舞音樂的。不過始終歌曲數不夠是這遊戲的致命傷，即使遊戲對應了她們的最新大碟(加多四首歌)，但和其他《DDR》的四五十首歌相比……

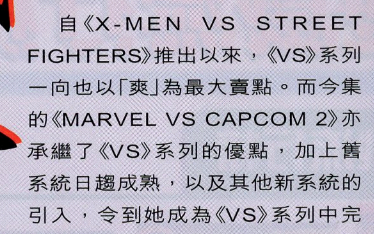
評分：7分

隨風

因為筆者一直都比較少接觸《DDR》這類遊戲，所以就不把今次所介紹的遊戲跟其他及其前作的遊戲作比較了。説回此作，筆者覺得當中的音樂大致上都很順耳，而且頗在名曲，玩的時候很有親切感。而難度方面相信對於各「舞林高手」來説可以接受。不過跳舞GAME出了這麼多，真的很沒新意呢！

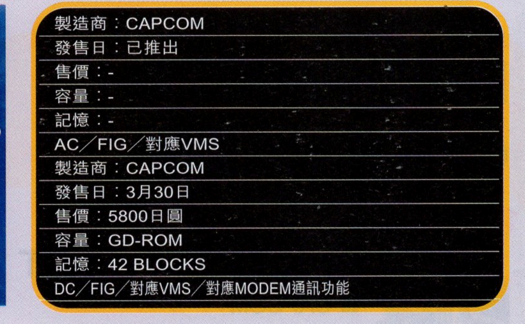
評分：5分

遊戲終審庭



Marvel VS Capcom 2~New Age of Heroes

《X-MEN》全員集結！



製造商：CAPCOM
發售日：已推出
售價：-
容量：-
記憶：-
AC／FIG／對應VMS

製造商：CAPCOM
發售日：3月30日
售價：5800日圓
容量：GD-ROM
記憶：42 BLOCKS
DC／FIG／對應VMS／對應MODEM通訊功能

自《X-MEN VS STREET FIGHTERS》推出以來，《VS》系列一向也以「爽」為最大賣點。而今集的《MARVEL VS CAPCOM 2》亦承繼了《VS》系列的優點，加上舊系統日趨成熟，以及其他新系統的引入，令到她成為《VS》系列中完成度及對戰熱中度最高的一集。觀乎坊間對此遊戲的評價也十分高，甚至認為比起同期的《THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION》有更佳的表現。街機方面，玩過的人也無不大呼過癮。綜合各方意見，《MVC 2》似乎是近期眾人心目中的最佳格鬥遊戲‧‧‧‧然而，世事總不會完美，相信《MVC 2》亦有她的缺點。





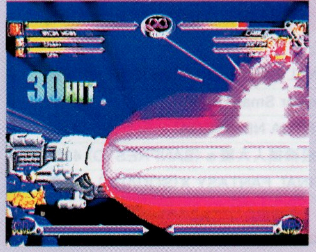
人多會失控？

一直以來，《VS》系列也以「人多勢眾」來作招徠，走著「明星效應」的路線。而在今次《MVC 2》中，CAPCOM玩得更盡，當中的基本人物連同隱藏人物合共56人上多！單是此點已可說是格鬥GAME史上的創舉，然而，所謂「物極必反」，人數太多最終可能只會導致失控，破壞了角色之間的平衡。其實，這問題在《VS》系列存在已久，相信《VS》玩家也知道，MARVEL系列角色一向也比CAPCOM系列角色為強，而此作亦不例外(唔信你咪搵RYU同CABLE打一場囉)，就連強如豪鬼、VEGA等「惡」人也被削弱了不少。此外，不少角色在性能上也非常「近似」，如IRON MAN與WAR MACHINE、GUILE與NASH等，個人而言，這種設定實在不大接受。同時，一些人物如哥布賓在有等於無(指戰鬥能力)，其出場作用就只是「得啖笑」而已。



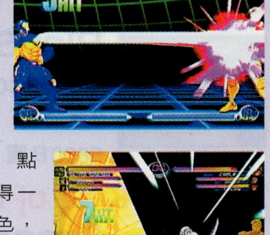


系統



在今次《MVC 2》中，CAPCOM在系統上作出了很大改動，首先是按鈕，以往C廠那種6顆按掣加3拳3腳的「慣常系統」已不再復見，取而代之，攻擊改為只以4個按掣組成(＊今集的中攻擊要以輕攻擊×2來使出)。至於另外2個按掣則是用作「ASSIST攻擊」、同時按下輕+重攻擊可以交換場上的角色、至於2個PARTNER BUTTON同按則可發動HYPER COMBO。基本上，把按鈕簡化可令玩者更專注於戰鬥，而其他系統亦非常實用，更重要是令新手也可很快上手，這點CAPCOM實在值得一讚。至於遊戲在畫面上的表現上十分出色，配合各種HYPER CANCEL及DELAYED HYPER COMBO的連續使用，對戰感覺則只能以「爽」來形容







SERVER

VMS之連動可算是在今次《MVC 2》中的最大特色，在街機及DC版的選人畫面中有一大堆的問號，而透過使用DC的VMS記憶卡可使所有的角色補齊！VMS中有「N-pts」、「D-pts」及「V-pts」3種得分，它們分別代表是玩者從街機NAOMI (N)、DC (D)及DC網上對戰中所取得的分數。把街機與家庭遊戲連動可說是未來遊戲界的路向，CAPCOM的做法可見他們的市場觸覺，這是值得稱許的。然而，香港的玩家卻未能受惠，所以要扣分，而在此事上更可看出香港的DC SERVER是何等急切的事。(我要玩《PANTASY STAR ON LINE》！)













陪審員：日日野
遊戲時間：60小時以上







新城997 有腦事件簿

PCHandbook.com

の熱線遊戲流行榜

店鋪提供最新資料！！ GPM 最新銷售榜

1st Power Stone 2



Dreamcast／ACT
■ CAPCOM
4月27日
5800日圓

2nd Breath of Fire IV~不變的人



PlayStation／RPG
■ CAPCOM
4月27日
5800日圓

3rd The King of Fighters'99 Evolution



Dreamcast／FIG
■ SNK
3月30日
5800日圓

4th NBA 2K



Dreamcast／SPT
■SEGA
3月23日
5800日圓

5th SORCERIAN~七星魔法之使徒



Dreamcast／RPG
■VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE
4月27日
5800日圓

熱線遊戲流行榜







1st	MARVEL VS CAPCOM 2 New Age of Heroes(CAPCOM)	134票
2nd	Breath of Fire IV~不變的人(CAPCOM)	83票
3rd	Power Stone 2(CAPCOM)	75票
4th	NBA 2K(SEGA)	51票
5th	聖靈機RAIBLADE(Winkysoft)	47票
6th	ROCKMAN DASH 2~偉大之遺產(CAPCOM)	45票
7th	The King of Fighters'99 Evolution(SNK)	39票
8th	EVERGRACE(From Software)	38票
9th	SUPER EUROPE SOCCER 2000(IMAGINEER)	34票
10th	機動戰士Gundam 基力之野望~自護之系譜(BANDAI)	27票

最期待的新作







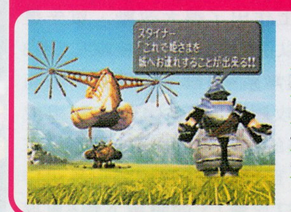
1st	(PS)超級機械人大戰α(BANPRESTO)	117票
2nd	(PS)FINAL FANTASY IX(SQUARE)	96票
3rd	(PS)SD GUNDAM G GENERATION(BANDAI)	68票
4th	(DC)SNK VS CAPCOM(CAPCOM)	59票
5th	(DC)首都高BATTLE 2(GENKI)	53票
6th	(DC)GRANDIA II(GAMEARTS)	49票
7th	(DC)櫻大戰3~~巴里正在燃燒嗎？(SEGA)	43票
8th	(DC)SHENMU~莎木~二章(SEGA)	41票
9th	(DC)VIRTUA TENNIS(SEGA)	37票
10th	(DC)Super Runabout(Climax)	35票

日本雜誌《FAMI通》5月12・19日號，期待榜



排名	票數	遊戲名(製造商)
1	1092	FINAL FANTASY IX(SQUARE)
2	991	DRAGON QUEST VII~伊甸之戰士們(ENIX)
3	504	FINAL FANTASY X(SQUARE)
4	382	BIO HAZARD 0(CAPCOM)
5	313	櫻大戰3~~巴里正在燃燒嗎？(SEGA)

最希望移植作品



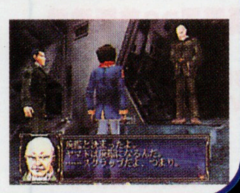
1st	(PS)FINAL FANTASY IX(SQUARE)	109票
2nd	(AD)Power Smash(SEGA)	67票
3rd	(AD)VIRTUA NBA(SEGA)	43票
4th	(PS)超級機械人大戰α(BANPRESTO)	40票
5th	(PS2)FINAL FANTASY X(SQUARE)	38票

遊戲誌雙週推介

再見 宇宙戰艦大和號 愛之戰士們

PlayStation/SLG/BANDAI /5月2日/7800日圓

《再見 宇宙戰艦大和號 愛之戰士們》的故事加入了同名的劇場版、電視版「宇宙戰艦大和號 2」、松本零士先生的原作漫畫，以及原創故事，而玩者就可以利用分支進入不同版本的故事裏。當中不但增加了以現時最高質素自新製作動畫MOVIE，而且實現了全配音。遊戲進行時除了用MOVIE外，亦有使用文字來交代故事發展的情形，當中玩者可以看到角色的表情變化。



熱線遊戲流行榜

第124期「熱線遊戲流行榜」抽獎得獎名單

《Final Fantasy》海報 2名

郭啟良 K837XXX(0)
鄧智仁 Z225XXX(4)

《Virtual On Cyper Troopers Oratoria Tangram》海報 2名

黃仲賢 K072XXX(7)
Ho Tsz Kin Z079XXX(4)

《機動戰艦Nadesico the Mission》海報 2名

張志楓 P476XXX(9)
蘇文雄 V192XXX(A)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

今期獎品

《櫻大戰2》海報 2名
《BIO HAZARD CODE: Veronica》海報 2名
《英雄譚》海報 1名

特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號

遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chicの堡3樓324-325號室

新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

讀者留言壁

SIN WAI TAT：
Dreamcast版的機戰α為何一啲消息都冇。

王偉雄：
gameplayers.com.hk會不會再搞嘉年華會？

陳兆聰：
香港幾時有DC SERVER玩？

張定邦：
《SAMBA DE AMIGO》真的很好玩，本人極力推薦。

SAM LEE：
PlayStation版《機戰α》是不是真的如期推出？

方家彬：
4、5月冇GAME玩，好悶呀。

遊戲誌的回應

由於Dreamcast版《機戰α》一直沒有公布新資料，所以我們無法以舊資料為大家佈導。至於gameplayerss.com.hk的嘉年華會應該不會這麼快再舉行多一次，不過仍要留意gameplayerss.com.hk的遊戲報戲，可能會有意外的驚喜。香港DC SERVER預計會在9、10月開設。根據東京GAME SHOW所展出的內容應該不會延遲。

GAME PLAYERの熱線遊戲流行榜表格

截止日期：2000年5月12日

姓名：________ 年齡：________

身份證號碼/護照號碼：________

地址：________

________ 聯絡電話：________

最期待的新作(不限遊戲數目)

遊戲名稱：________

____

最希望移植的作品：________

讀者留言壁 ________

____

____

可填寫有關任何遊戲的意見

____

熱線遊戲流行榜(截至5月18日)
(請在榜中選出最喜歡的三個遊戲)

□1.仙魔大戰2000 FEVER ! FESTIVAL SEGA TOYS
□2.來玩GOLF吧 攻略PACK
□3.久遠之絆 再臨詔
□4.elan plus Bisco
□5.BRIDGANDINE-GRAND EDITION-
□6.實況賽名競馬DREAM CLASSIC
□7.COSMO WARRIOR零
□8.攜帶EDDIE INCREMENT P
□9.Victory Boxing Victor Interactive Software
□10.MARIONETTE COMPANY 2 CHU!
□11.用磁石來飛行？PICS的大冒險
□12.BACK GAMMON 2000 Unbalance
□13.MARVEL VS CAPCOM 2 New Age of Heroes
□14.Breath of Fire IV~不變的人
□15.Power Stone 2
□16.NBA 2K
□17.聖靈機RAIBLADE
□18.ROCKMAN DASH 2~偉大之遺產
□19.The King of Fighters'99 Evolution
□20.EVERGRACE
□21.SUPER EUROPE SOCCER 2000
□22.機動戰士Gundam 基力之野望~自護之系譜
□23.其他：________

優惠天國
COUPON PARADISE

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆優惠券不可作現金使用，優惠期至2000年5月19日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

PlayStation日版遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買下列遊戲

宇宙戰艦大和號～愛的戰士們(初回限定版)
BRAVE SAGA 2
夏色劍術小町
基利之野望～自護之系譜
電車GO！PROESSIONAL
汽車GO！
Angelique History
VALKYIRE PROFILE
(初回限定版)



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

DREAMCAST美版遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買DC美版遊戲

DEAD OR ALIVE 2
SWORD OF THE BERSERK
ECW HARD CORE REVOLUTION
NHL 2K
NBA LIVE 2000
FIGHTING FORCE 2
RAINBOW SIX
AERO WING



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

經典再現！

憑券到本店
可以特惠價＄255購買
GAME BOY黑白主機

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

DREAMCAST日版遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買DC遊戲

SAMBA De AMIGO(連CONTROLLER)
SAMBA De AMIGO
POWER STONE 2
SORCERIAN～七星魔法之使徒
THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION
MARVEL VS CAPCOM 2
NBA 2K
Twinkle Star Spirits
RAYMAN 2
AERO DANCING F
VIRTUA COP 2
Crazy Taxi
BIO HAZARD CODE：Veronica
東京巴士指南

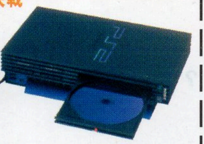
新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

PS2全線大優惠

憑券到本店選購PS2遊戲機主機可獲優惠
另
憑券到本店可以特惠價購買PS2遊戲

EVER GRACE
GRADIUS III & IV
SKY SURFER
鐵拳TAG TOURNAMENT
DEAD OR ALIVE 2
FANTAVISION
RIDGE RACER V
STREET FIGHTER EX 3
決戰



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

格鬥迷喜訊

憑券到本店可以特惠價＄128購買「SATURN手掣→DC手掣」轉換器或「PLAYSTATION手掣→DC手掣」轉換器



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

PlayStation美版遊戲優惠

憑券選購下列遊戲可有精彩優惠：

FRONT MISSION 3
VAGRANT STORY
SYPTTON FILTER 2
GRAN TURISMO 2
GRANDIA
CHOCOBO RACING
TACTICS ORGE
PARASITE EVE
ECHO NIGHT
KING FIELD SERIES
ARMORED CORE I II SERIES
LUNAR COMPLETE(限定版)



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

WONDER SWAN遊戲熱潮

憑券到店選購WONDER SWAN熱門遊戲

《超級機械人大戰COMPAT 2》
《CARD CAPTOR櫻》可獲贈精美海報
《SD GINDAM扭蛋戰記EPISODE I》
《由KISS開始》
《DIGIMON ADVENTURE》



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

NGPC優惠套餐

憑券到本店
可以特惠價＄450購買
NEO GEO POCKET COLOR主機
(連手繩＋機套)



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

GAMEBOY遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買GameBoy遊戲

METAL GEAR Ghost Babe！(日、美版)
GAME AND WATCH GALLERY 3
MACROSS 7
POCKETMON PINBALL(美版)
瑪莉工作室(初回限定版附桌上時計)
艾莉工作室(初回限定版附桌上時計)
SWEET ANGEL
POCKET MONSTER(金、銀)
POKEMON YELLOW(美版)
DRAGON QUEST I II
CARD CAPTOR櫻
STREET FIGHTERS ALPHA

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

N64遊戲熱潮

憑券到店選購N64遊戲可有優惠：

POKEMON STADIUM
GAUNTLE LEGENDS
RIDGE RACER 64
RESIDENT EVIL 2(美版)
WIN BACK(日、美版)
超級機械人大戰64
爆烈無敵BANGAIO
OGRE BATTLE 64
MARIO GOLF
MARIO PARTY
薩爾達傳說～時之洋笛
DRACULA惡魔城默示錄
NBA IN THE ZONE 2
STAR WARS EPISODE 1 RACER



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

GAME BOY COLOR優惠套餐

憑券到本店可以特惠價＄510購買GAME BOY COLOR主機(連手繩＋機套)



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

優惠天國
COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至2000年5月19日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

DC跳舞優惠套餐

憑券到本店
可以特惠價＄310購買
DC跳舞地台



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

Wonder Swan（限定版）套餐與你共渡千禧年

凡於本店購買Wonder Swan主機套餐可獲美麗優惠
Wonder Swan主機＋《超級機械人大戰COMBAT 2》（限10套） ＄599

另

凡於本店購買Wonder Swan遊戲可獲美麗優惠
《超級機械人大戰COMBAT 2》 ＄289
《POCKET FIGHTER》 ＄240

另

憑券到本店可以優惠價＄310購買手提遊戲機Wonder Swan

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

無論到何處也可玩到你的心頭好

凡於本店購買DREAM CAST遊戲可獲美麗優惠

《POWER STONE 2》	＄310
《NBA 2K》	＄305
《THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION》	＄309
《CARRIER》	＄199
《RING》	＄199
《哥斯拉GENERATION》	＄60
《SUPER SPEED RACING》	＄70
《COOL BOARDERS BURRRN》	＄190





另

憑券到本店購買Dreamcast遊戲，均會獲送V.M.S.電池1粒。

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

PS軚盤優惠

憑券到本店
可以特惠價＄150購買
PS新軚盤
（具波棍、震動及腳踏功能）



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

想出街也打機要趁早

憑券到本店可以特惠價＄540購買Game Boy主機＋火牛＋手繩＋機套＋閃燈＋對戰CABLE（只限GB CALOR對GB CALOR）

另

憑券到本店可以優惠價＄150購買絕版任天堂遊戲機「紅白機」



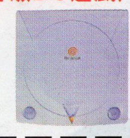
新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Dreamcast低價保證

憑券到本店可於優惠價＄1450購買「Dreamcast行貨主機＋手掣＋變壓火牛＋AV線＋保用証」套餐（連4M VMS及震動器手掣）

另

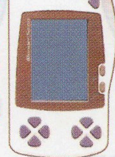
憑券到本店可於優惠價＄160購買「DC美日兩用區碼」（可玩美版及日版DC遊戲）



新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

WS勁作優惠

憑券到本店可以特惠價＄288購買遊戲《超級機械人大戰COMBAT 2》



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

買NEOGEO POCKET有優惠

憑券到本店購買NEO GEO POCKET COLOR主機或任何NPC遊戲均可附送禮品一份（電話手繩）

另

憑券到本店可於優惠價＄199購買NPC遊戲《GAL FIGHTERS》



新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

我的V.M.S.不夠位了！

凡於本店購買DC的V.M.S.記憶卡可獲美麗優惠

原裝彩色版VMS	＄150
「4M版VMS」（連電腦CABLE）	＄140
「2M版VMS」	＄80

另

憑券到本店可於優惠價＄210購買ASCII手掣

另

本店以高價收購DC、WS主機及DC、WS遊戲

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

《力石》再現！

凡剪下印花到本店購買DC遊戲《歐盟足球》、《POWER STONE 2》、《THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION》可獲節省＄15優惠



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

DC格鬥迷必備！

憑券到本店可於優惠價＄130購買DC FIGHTING STICK（以SS STICK改裝）

另

憑券到本店可於優惠價＄85購買DC內置震動手掣



新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

著名遊戲要訂趁早

憑券到本店可預訂各款PS著名遊戲如《FINAL FANTASY IX》‧‧‧‧等

另

憑券到本店可預訂各款PS著名遊戲：
《RENT A HERO NO.1》
《STREET FIGHTERS III 3rd STRIKE》
《SUPER RUNABOUT》‧‧‧‧等

另

憑券到本店可以優惠價購買各款著名Nintendo 64遊戲

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

展開2000年全球遊戲矚目焦點！

Electronic (電子)
Entertainment (娛樂)
Expo (展覽)

Electronic Entertainment Expo絕對是遊戲界的超級盛事。全球無數的著名遊戲廠商展出PC, TV Game各款最新No.1大作，各界關心遊戲業發展的人士也會密切留意展覽中的內容，以求謀定而後動。總而言之這項一年一度舉足輕重的大會，是全球矚目的焦點。

Gameplayers.com.hk與您現場體驗！

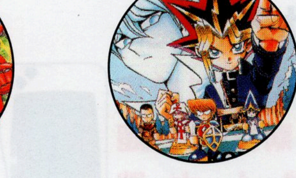
5月11日至13日，Gameplayers.com.hk美國洛杉磯，實地報導『E3』精彩盛況
事先張揚Microsoft『X-BOX』最真一面
即時直擊『E3』最新現場焦點
Gameplayers.com.hk
PC, TV Game攻略源源不絕

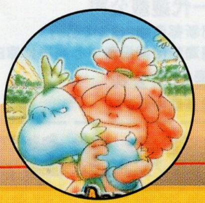

《三國演義 參》
強勢戰術完全披露


Soldier of Fortune
血腥！真實！瘋狂！殘暴！


Might & Magic VIII
打倒邪魔外道！


超級機械人大戰 COMPACT 2
勾勒出艱巨任務的藍圖


遊戲王 MONSTER CAPSULE
破解海馬瀨人
「暗黑遊戲」的殺著


精彩內容層出不窮
STONEAGE石器時代 城中人氣Online Game
遊戲資料全港最齊








ELECTRONIC
ENTERTAINMENT
EXPO
E3遊戲展
X BOX
GAMEPLAYERS COM LIMITED

完全新感覺!DC首隻RPG登場!!

ELDORADO GATE

DC/RPG
發售商：CAPCOM
發售日：今夏開始隔月發賣
售價：2800日圓

大製作

說到製作；不得不提的當然是負責遊戲的人設，今次負責人設的就是大家熟識的天野喜考先生，負責音樂的是辻邦博氏；而故事則由《BIO》系列的STAFF負責，當然GAME的製作會由CAPCOM擔當，因此怎能不說它是大製作。

全24卷的壯大物語

共有12位主角的ELDORADO GATE，並不單是人多，還有一個十分壯大的故事。主要故事分為24集，每1集收錄了3個故事，而故事的第1章由7集構成。這個壯大的遊戲，將會每隔1個月推出1隻（即1集），12位主角的故事即將在《ELDORADO GATE》的世界內開始，他們會遇上甚麼？





讀者意見大招募

假如大家對CAPCOM的遊戲有任何建議，或者希望某些遊戲會移植到家用機上，歡迎踴躍來信支持本招募行動，好讓我們向有關方面反映呢！信封面只要註明是「CAPCOM XPRESS意見募集收」便可。

今期讀者來信

To Madam/Sir：

本人是Capcom的支持者由紅百機至現在的次世代遊戲都有玩，如《Rockman》系列，《Bio Hazard》系列、《Breath of Five》系列...。本人十分欣賞貴公司的市場策略一全機種際霸，令各次世代遊戲機主也能享受遊戲的樂趣！如《Bio Hazard》系列、《Bio Hazard Code：Veronie》是令人最滿意的遊戲，故事不但感人，人物的設計、版面的設計更是一絕，但最敗北的地方是那個苗準系統，主角常常向遠處的喪屍射擊，而不是向就近的喪屍。另外，取消了《Bio Hazard 3》的緊急回避系統也是令人感到美中不足的地方，敬希三上真司先生能在第4代裡用回這個系統。

最後，如果貴公司能將《Bio Hazard》系列2D化和格鬥化，即玩法類似Fianal Fight的話，必定能令遊戲機中心吹起一片打喪屍，扮警察的熱潮，繼而推出有關精品...。

（PS：請用Naomi互換底版，因我有DC！）

希望員公司會考慮我的意見，因很久沒有橫向格鬥遊戲了！

Thank you for your lord attention！

祝 編安

Yan Yan

23-4-2000



編按：想將《Bio Hazard》格鬥化，不是已在《MARVEL VS CAPCOM 2》中，有《Bio Hazard》的角色存在嗎？而且《Bio Hazard》系列亦會在GB上推出，那不是2D化吧？

change your Pocket SNK®







主持人：Kyou

大家好嗎？很久沒有在這裡和大家見面，對！又是我KYOU呀！告訴大家一個傷感消息，當大家見此之時YURI及JIRO（前兩位主持）已經離開SNK ASIA。兩位都將在5月份開始另一個人生的旅程了！話雖如此，希望在將來的日子繼續支持SNK呀！

另外，剛於上月底完畢的SNK VS CAPCOM TAG BATTLE大賽後這個系列的宣傳的棒要交給《CAPCOM》。拜託了！

K.O.F.B.I.P最新圖片大公開！





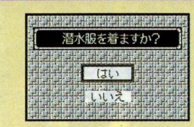


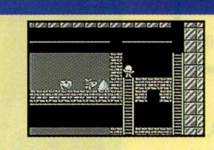
TEXT：赤目黑龍
資料提供：瑞華行
© BANDAI 2000



WONDER SWAN專頁

呢隻至係真正懷舊遊戲





LODE RUNNER For Wonder Swan

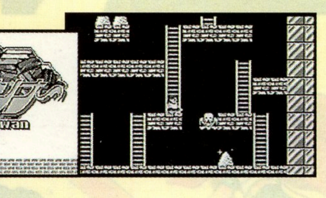
製造商：BANPRESTO
發售日期：發售中
售價：2980日圓
容量：4M＋16KEEPROM
對應：WONDER GATE

早前已經為大家介紹過有關這遊戲的情報，現在，遊戲已經推出了！就在裡向大家介紹介紹這遊戲的詳細內容。

故事

在遙遠的古代，存在著一個有著迴度文明的「黃金之國」，然而，這王國因為一次突如奇來的大地震而在一夜沉進弓大海之中……

一天，身為一個職業滑浪高手的主人翁，回到老父的小屋之中，他發現這一直在追尋著「黃金之國」中那些黃金的老父的房間之中有一張地圖，而這地圖記載的竟然就是「黃金之國」的所在地。



© 2000 Douglas E.Smith. © BANPRESTO 2000
"LODE RUNNER"is a trademark of Douglus E.Smith registered in the U.S. and other countries.

操作方法

在操作方面，LODA RUNNER真是一隻非常簡易的遊戲，就好像一般的動作遊戲，除了是利用X的4個方向來移動之外，便要靠A掣和B掣來挖左和右的地面，　將敵人困著。

遊戲方法

遊戲是以過版的方式進行，在不同的版面之中，其實玩者的任務就只有一個，便是要將版圖之中所有的金塊取去，這任務看非常簡單，不過，在版圖之中會有敵人出來阻礙玩者的行動。

敵人方面，共有兩種，分別是一般的「人型機械人」和「鯊魚型機械人」，其中「人型機械人」便是最一般的敵人，他們會追著玩者攻擊，通常在一版之中最多會有3隻出現；而「鯊魚型機械人」則是只會在有水的地方出現的敵人，他會在固定的地點行動，絕對不會超越範圍的，不過，其速度比「人型機械人」快上不少。

男女有別？

在遊戲之中原來是有分男性人物和女人物的，大家試過沒有呢？其實很易便可以試到了，因為在WONDER SWAN之中是可以設定機主的資料，如果機主的設定是男性便會是男性人物，如果是女性的話便是女性人物，簡單乎！

HUNTER × HUNTER

製造商：BANDAI
發售日期：2000年5月下旬
售價：3800日圓

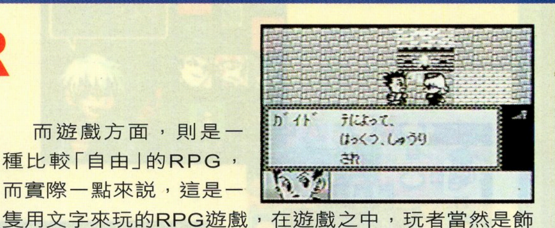
現時仍在日本的漫畫雜誌《周刊少年 JUMP》之中連載的漫畫作品《HUNTER × HUNTER》，雖然是非常受歡迎，不過仍未曾推出過遊戲，而這WONDER SWAN版的《HUNTER × HUNTER》便是此作的第一隻遊戲作品了。



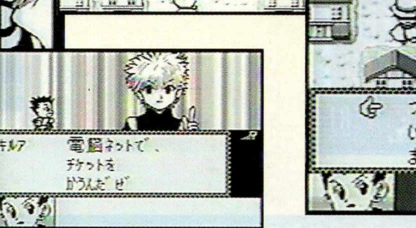


《HUNTER × HUNTER》的故事其實和同一個作者的另一作品《幽遊白書》差不多，主角「岡」表面上是一個普通的少年，不過，他的父親的職業是一種被稱為「HUNTER」的人，而「岡」自幼也是以成為一個HUNTER為目標，所以在長大之後，他便參加HUNTER的行列，開始一連串新奇而激的旅程。





而遊戲方面，則是一種比較「自由」的RPG，而實際一點來說，這是一隻用文字來玩的RPG遊戲，在遊戲之中，玩者當然是飾演主角「岡」，在世界之中的旅程之中，他會遇上不少的人，而對話便是遊戲之中最重要的事情了，因為在對話之中，會充滿著不同的「KEY WORD」，大家要記著這些「KEY WORD」，當成功及準確地輸入之後，便可以到遊戲之中的其他地方，所以，對「KEY WORD」掌握好的話，便可以非常成功的完成遊戲。





玩轉西九龍中心！

SNK MEGA TON SHOW

TEXT：時雨

在上個月的25日，SNK ASIA於深水埗西九龍中心舉辦了一個名為「MEGA TON SHOW」的遊戲展覽。當日除了有SNK最新的街機和家用遊戲供參觀者試玩外，還有兩個遊戲比賽和一個COSPLAY比賽！如果你錯過了這個香港難得一見的EVENT，也不用太過難過，筆者立即就為大家帶來當日的花絮！

大量遊戲免費試玩

在會場內最受歡迎的，當然是那兩台街機遊戲——《餓狼MARKS OF THE WOLVES》和《METAL SLUG 3》了！尤其是那些平時沒有機會進入遊戲機中心的小朋友，對這兩隻遊戲都非常感興趣，令周圍都擠得水洩不通！除了街機外，會場內還設有PS版的《KOF 99》和《侍魂新章》、NGPC的《月華之劍士》和《KOF R-2》等遊戲試玩，也是吸引了不少玩者註足嘗試。不過筆者最高興的，是在會場看到原裝日本的SNK遊戲宣傳片，入面還有DC新作《COOL COOL TOON》的片段！實在是收獲豐富。

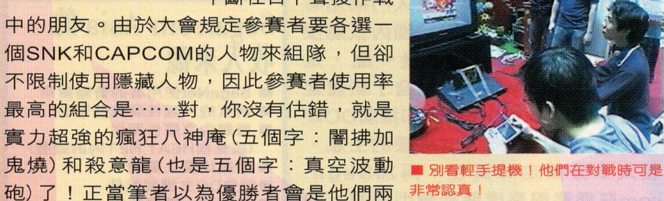


頂上決戰 SNK VS CAPCOM比賽



■《SNK VS CAPCOM》比賽冠軍韓國成(右)

當日第一個EVENT就是NEO GEO POCKET的《頂上決戰 最強FIGHTERS SNK VS CAPCOM》的比賽。就筆者在現場所見，不少小朋友對這遊戲都異常熱心，不只帶備了NEO GEO POCKET到場和其他小朋友切磋武藝，在比賽進行時更是肉緊非常，不斷在台下聲援作戰中的朋友。由於大會規定參賽者要各選一個SNK和CAPCOM的人物來組隊，但卻不限制使用隱藏人物，因此參賽者使用率最高的組合是……對，你沒有估錯，就是實力超強的瘋狂八神庵(五個字：闇拂加鬼燒)和殺意龍(也是五個字：真空波動砲)了！正當筆者以為優勝者會是他們兩人的時候，最後決賽兩位參賽者使用的竟然是……M.BISON／不知火舞和M BISON／八神庵？！實在是大出意料之外。在一場激戰過後，最後勝出的是使用M.BISON和不知火舞的韓國成，恭喜恭喜！





■別看輕手提機！他們在對戰時可是非常認真！

《餓狼》主筆沈卓華簽名會

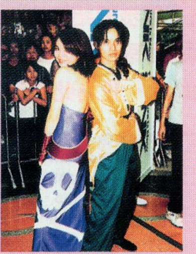
《MEGA TON SHOW》的第二個EVENT，是由即將出版之《餓狼MARKS OF THE WOLVES》漫畫的主筆沈卓華親自到場舉行的簽名會。現時任職在文化傳信的沈卓華以前畫過不少受歡迎的作品，例如《少年街霸》、《武力ONE》、《赤神皇無忌》等。在會上沈生透露原來他自己也是個超級餓狼FANS，而且最喜歡的角色是主角TERRY。至於簽名會方面亦是非常成功，相信沈生當天晚上雙手可能倦得舉不起來呢！





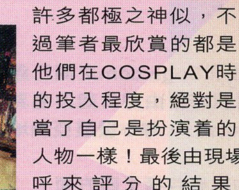
眼花撩亂的COSPLAY比賽

除了到場試玩的朋友外，當日在會場內還有一大班扮演了SNK遊戲內人物的COSPLAYER，他們到場不只是為了助興咁簡單，最重要的是要爭奪當日的COSPLAY比賽大獎！他們的扮相和服飾許多都極之神似，不過筆者最欣賞的都是他們在COSPLAY時的投入程度，絕對是當了自己是扮演着的人物一樣！最後由現場所有觀眾用掌聲和歡呼來評分的結果，這個COSPLAY比賽是由扮演春麗的二號參賽者Shina勝出！

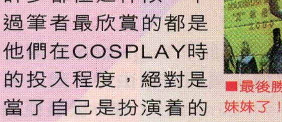


■至少八成似的ROCK

■最後進入決賽的三強



■牙刀和JANNET



■最後勝出的就是這位春麗妹妹了！

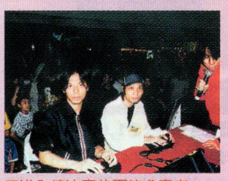


■筆者心目中的冠軍—不知

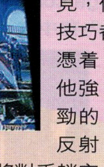


激戰連場之真・拳皇大賽

整個SHOW的壓軸好戲，就是這個決定「真・拳皇」誰屬的《餓狼MARK OF THE WOLVES》比賽了！當日現場可以說是高手雲集，因為有許多在著名機舖「金〇」和「〇城」的常客都有出場，因此水準非常之高。至於參賽者使用的人物方面，本來以為會以實力最強的KEVIN佔大多數，但結果又再一次令筆者跌眼鏡，因為在32人中只有1個KEVIN！反而實力屬中上級的牙刀則最多。說回比賽方面，在經過第一輪賽事之後，很快那些志在參與的玩者已經出局，在四強剩下來的，全都是高手中之高手，而激戰亦在這時才正式開始。就筆者所見，他們使用GUARD CANCEL和牽制技的技巧都異常純熟，而最後使用牙刀的馮典駒憑着他強勁的反射神經和熟練的連續技將對手趙家輝擊倒，獲得「真・拳皇」的稱號！



■進入總決賽的兩位參賽者—趙家輝(左)和馮典駒(右)



■最後決戰是牙刀對牙刀！



■「真・拳皇」馮典駒和沈卓華先生合照

TEXT：時雨
採訪 / 攝影：悟空

遊戲誌突發組

亞洲Dreamcast發展大計公開！

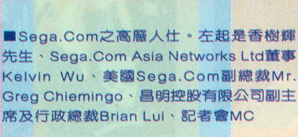
直擊Sega.com Asia記者招待會

在這個多月來，自從Sega入股香港的昌明控股有限公司之後，Sega會在香港建設Dreamcast用Server的傳言就不絕於耳。這個傳言在上個月終於獲得證實，首先是Csk（Sega的大股東）社長大川功在其公司雜誌《飛龍》Vol.55內，公開了Sega會利用香港作為據點，逐步開拓亞洲地區的網路服務市場。而緊接在上個月26日，昌明控股有限公司和美國Sega.com有限公司亦正式宣佈「Sega.com Asia」在香港成立，並為此舉行了記者招待會。以下就是當日記者會的詳細內容。



■Sega.Com之高層人仕。左起是香樹輝先生、Sega.Com Asia Networks Ltd董事Kelvin Wu、美國Sega.Com副總裁Mr. Greg Chiemingo、昌明控股有限公司副主席及行政總裁Brian Lui、記者會MC

Sega.com Asia之業務



於日前，昌明控股和Sega.com之間已經達成了換股協議，昌明將會由即日起改名為「Sega.com Asia Limited」，專心發展亞洲地區的Dreamcast業務。

Sega.com Asia的業務包括了四方面。第一，是設立Sega自己的互聯網供應商（Isp）——SegaNet，為香港的DC用家服務。不過到底這個SegaNet會是由Sega.com Asia獨自經營，抑或是和其他香港Isp合作現時仍未決定。不過可以肯定的是日後香港的DC玩家要上網享受網上對戰的樂趣絕對不是問題。

第二，是建立PC用的遊戲網站HEAT.NET。相信不少有玩開電腦的讀者都會認識這個名字，其實Heat.Net是一個由Sega.com所經營，專為PC用家提供網路遊戲服務的網站，現時它的會員數已經突破了250萬！而在香港Sega.com Asia也會興建HEAT.NET的SERVER為本地的PC用家服務，並會將其內容盡量本地化，以符合香港玩者的口味。



第三，是統籌DC硬件和軟件的市場推廣和銷售管理等工作。現時本港總共有三間正式的DC代理商，但在Sega.com Asia成立後，銷售和推廣DC主機和遊戲軟件的工作就會由sega自己負責。例如現時美國Sega.com將會推出一個特別的優惠計劃，用家只要簽下一份使用SegaNet上網服務兩年的合約，每個月付款21.95美元（約170港元），就能免費取得DC主機一部和專用鍵盤一個。如果用家本身已購有DC主機，則Sega.com會退回一張200美元的支票給他。而Sega.com Asia也正計劃在港推出類似的服務。



■會上選了《DEAD OR ALIVE 2》來說明DC之強大3D機能

最後，是進行DC軟件的本地化工作。Sega.com將會在未來的日子為dc的遊戲內容中文化（甚至是其他亞洲語言），亦可能會以外判合約方式，提供一些完全本地製作的遊戲軟件。當然用來上網的DC瀏覽器也會被中文化。



■Mr. Greg Chiemingo親自示範使用DC

Sega.com Asia的優勢

在記者會中Sega.com Asia Networks Ltd的董事Kelvin Wu表示，他們在亞洲地區有幾個很重要的優勢。首先DC在擴大市場佔有率和發展網上遊戲方面，至少比其他競爭對手走先了一年半，加上DC的網路架構早已經建設好（指在美日兩地），因此Sega.com Asia就不需要由零開始，少了一大筆開發網路硬件（R&D——Research & Development）的費用，成本得以減輕。其次，亞洲地區的玩家一直以來都期望遊戲可以用上自己國家的語言。例如現時在香港大部份人都是玩日本版遊戲的，這難免會產生語言上的隔膜。如果Sega.com Asia能夠做到遊戲的本地化，相信一定能比其他對手爭取到更多的用戶。第三，由於Sega.com Asia的內容豐富，已經吸引到許多不同類型的合作伙伴建議。例如有Isp、電訊公司、電子商貿服務供應商、遊戲發行商和開發者、甚至入門網站等等，因此他們預計在短時間內就能按部就班地提供服務。最後一點，是Sega.com Asia為一間結合了新舊經濟體系的公司，因為銷售和推廣DC硬軟件是一項以傳統方式經營的生意，收入十分穩定和實在，再加Sega.com在網路服務這種新類型經濟上的發展，他們相信Sega.com Asia會是一家在21世紀中極有前景的公司。

Sega.com Asia的收入來源

- SegaNet使用者的會籍費用
- 網頁的一般性廣告及贊助
- 遊戲內之廣告費用（這是指HEAT.NET內的遊戲）
- 遊戲比賽之贊助
- 銷售DC主機和軟件
- 銷售個人電腦遊戲
- 在網上拍賣和遊戲有關之產品
- 銷售HEAT.NET和Sega之商品

Sega.com Asia在亞洲地區之發展

Sega.com Asia在記者會上亦公開了它於未來數年在亞洲地區之發展時間表：

2000年7月	香港HEAT.NET
2000年第四季	香港SegaNet
2001年第一季	新加坡
2001年第二季	台灣
2001年下半年	中國大陸之大城市（北京、上海、廣州）
2002年第一季	馬來西亞
2002年第二季	泰國

從這個時間表中可見Sega.com Asia的主力發展重點，都是一些華語通行的地區，因此就能充分發揮將遊戲中文化的好處。

遊戲誌突發組

美國Sega.com之背景

剛在今年4月4日才在美國成立的sega.com，它的業務主要有兩方面，第一是將Sega.com網站(www.sega.com)由一個本是用來介紹公司的網頁，轉變成一個為各位遊戲機玩家而設的線上遊戲綜合網站；第二是在美國建立一個以Sega為名的互聯網供應商(ISP)——SegaNet，專門為DC和個人電腦玩家提供高速的上網和網上對戰服務，其他服務還包括電子郵件、聊天室、網上社團、遊戲秘技、大型比賽等。除此之外，SegaNet也是一個情報供應者，它會提供音樂、電視、體育和電子商貿的情報予廣大的遊戲迷。這個ISP預定會在今年八月於美國投入服務。



HEAT.NET之背景

HEAT.NET(www.heat.com)是世界最大型的個人電腦網上遊戲社團。它總共擁有二百五十萬名會員，和超過150種不同的多人數遊戲。HEAT.NET亦是唯一一個提供了獎勵計劃給玩家的網站，它每年都舉辦數以百計的遊戲比賽，勝出的玩者可以獲得一定數量的「Degrees」點數，之後這些「Degrees」就可以用於HEAT.NET的商店中，代替現金！另外，HEAT.NET也是「大專學院電腦遊戲聯盟」(Heat Collegiate Internet Gaming League)的主辦機構，數以百計的北美大專學院都有參與其中。



香港玩家關心的問題

——DC Modem會否獨立發售？

現時香港發售的DC行貨主機並沒有隨機附送Modem，因此也不可能上網。不過Sega.com Asia向本刊保證他們會提供升級服務，例如推出一些附送Modem的上網計劃等。

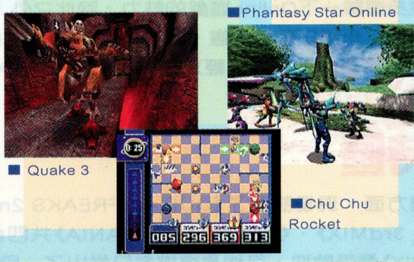
——行貨DC Modem的速度是多少？

是和美國DC一樣的56k。另外Sega.com Asia也計劃當香港的寬頻上網普及後，推出寬頻網路用DC接駁器。

——在香港正計劃推出哪些DC網上遊戲？

Sega.com Asia在記者會中，公佈了以下的DC遊戲正預定在港推出：

- Chu Chu Rocket
- Quake 3
- NFL 2k
- DC Bomber Man
- Phantasy Star Online
- Magic The Gahtering
- NBA 2k1
- Half Life
- Railroad Tycoon Ii
- Black & White
- Kiss：Csycho Circus



■Quake 3 ■Phantasy Star Online ■Chu Chu Rocket

在這個Line-Up中，除了《Chu Chu Rocket》、《PSO》和《DC Bomber Man》之外，其他都是美版遊戲，從這裏大家可以見到Sega.com Asia在未來發展網上遊戲的方向性，將會是以美國做依歸。

——香港的行貨主機和遊戲是否美版？

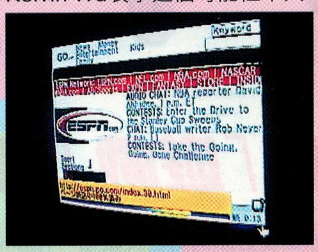
據Kelvin Wu表示，Sega.com Asia是希望香港的玩家能夠玩到越多的網上遊戲越好，因此最好的情況當然是美日版兼容。不過一旦這個目標不能達到，那麼他們的行貨主機將會是美版DC，而在港推出的網上遊戲也會是美版。至於其他非網路遊戲的行貨方面，他們正和香港的DC代理商進行商討，相信很快就會有詳情公佈。



■在會上展出的遊戲均為美版

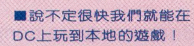
——DC瀏覽器是否《Dream Passport》？

當被問及香港行貨DC會否以《Dream Passport》作為瀏覽器時，Kelvin Wu表示這個可能性不大，因為《Dream Passport》是以日本本土為市場的軟件，而Sega.com Asia是美國公司，他們的軟件也會是沿用美國那一套。再者這個瀏覽器需要作出中文化，因此《Dream Passport》不會在香港推出。不過他表示這個瀏覽器在未來將不斷改良，以應付未來網路發展的需要。

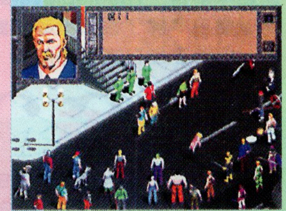


■由於中文瀏覽器並未完成，在記者會中使用的是日文《DREAM PASSPORT》

——會不會有完全本地製作的遊戲？



由於製作遊戲需要時間，因此在Sega.com Asia發展初期所推出的中文版遊戲，會是將美日版遊戲作出中文化為主。不過在未來純本地製作的DC遊戲將陸續出現。



■說不定很快我們就能在DC上玩到本地的遊戲！

評論：香港DC Server兩面睇

相信不少DC用家在知道了香港終於「守得雲開見月明」，可以像日本的玩家一樣，享受上網對戰的樂趣後都非常高興。不過在興奮的同時，Sega.com登陸香港的影響，可不只是多了個Server這麼簡單。

首先最大的影響是香港的行貨到底應何去何從之問題。Sega.com Asia表示，如果他們爭取不到日本方面提供美日版兼容的主機，以後的DC行貨機就會是美版。筆者相信日本方面批准在香港發售「All Code」DC主機的機會非常低(否則難保會有大量香港DC被轉賣到歐美等地)，因此幾乎可以肯定未來的DC機主流將是美版。這對玩開日本遊戲的香港人來說絕不是一個好消息，而且就Sega.com Asia的立場來說也不是好事。大家還記得任天堂曾在香港推出行貨的「灰機」嗎？結果它在水貨紅白機面前一敗塗地。同樣道理美版DC在港是不會成功的(當然如果Sega.com Asia對市面上的改機服務「隻眼開隻眼閉」就另作別論)。

至於行貨遊戲，現時我們購買的行貨日版遊戲會不會因為行貨美版遊戲的出現，而掉轉頭變成了水貨？如果這變成了事實，由於香港有禁止售賣知識產權物水貨之法例，賣日版遊戲就會是非法行為(雖然政府管得不嚴)！不過筆者認為這個可能性不高，因為現時香港的DC遊戲代理一定會極力爭取繼續售賣日版遊戲，大家不用太擔心。

而網路遊戲的選擇方面，現時Sega.com Asia公佈了的遊戲大都是美版遊戲，但一些香港玩者比較有興趣的對戰遊戲如《Marvel Vs Capcom 2》、《咕嚕咕嚕溫泉》、《Virtual On》等都沒有對應。而且由於瀏覽器是中文版的關係，一些日版遊戲的上網Download服務(如Samba De Amigo的新曲DL)也不能對應，應用起上來並不是太合香港人的口味。



■日本CAPCOM推出的「MATCHING SERVICE」來港機會不大

不過從正面的角度來看，香港是全世界第三個擁有自己DC Server的地區，比起其他地區如台灣和新加坡還要早！多謝Sega選擇香港作發展亞洲市場的基地！

遊戲誌突發組－gameplayers.com.hk

GAMEPLAYERS * COM LIMITED

Carnival 2000

帶你進入千禧「遊戲」嘉年華

TEXT：MARKS

在前兩個星期的4月21日，同時亦是復活節的第一天假期，「gameplayers.com.hk」聯同「Skynet天網」假鑽石山荷李活廣場合作舉辦了一個給小孩、青年、成年人等可以開開心心，而得到盡興而回的遊戲嘉年華會—「gameplayers.com.hk Carnival 2000」。為了讓每位入場人士都感到玩遊戲時的樂趣，所以當日準備了很多電腦、家用機和街機的遊戲供入場人士試玩，而且嘉年華會中亦加插多個大型比賽。錯過了當日盛會的朋友，不妨看看以下的報導，感受一下當日的熱鬧情況。

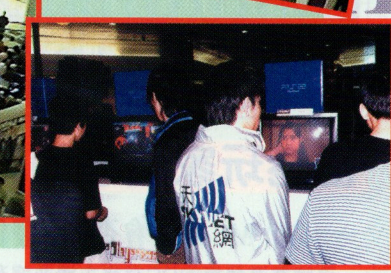


遊戲試玩

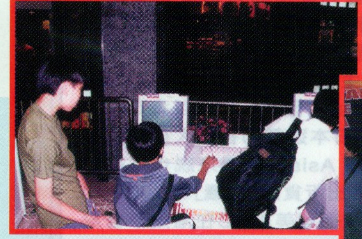
既然這個嘉年華會是由gameplayers.com.hk舉辦的，自然就不會少了家用遊戲的份兒。當日會場的家用遊戲區，準備了共20多款DC和PS2的遊戲，其中不但有一些如：《MARVEL VS CAPCOM》、《RACE RIDER V》、《鐵拳TAG TOURNAMENT》等已推出的新遊戲，而且更有《羅德島戰記》、《θ STORY》、《熱鬥GOLF》、《SUPER RUNABOUT》、《GRAN TURISMO 2000》等一些該日還未推出遊戲的試玩。由於有很多都是未推出新遊戲，所以我們亦安排多名工作人員，為大家講解遊戲的玩法，令試玩人士可以試玩中了解那上遊戲的好玩之處。



■吸引了很多人試玩



■工作人員正為試玩者講解遊戲



■小孩子都玩網上遊戲

■年青人也愛手提機



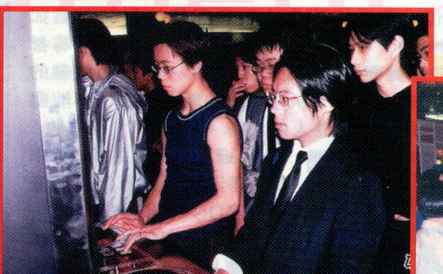
■各人正試玩《Unreal Tournament》

應有盡有

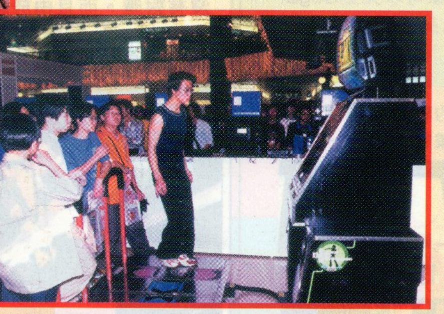
由於gameplayers.com.hk是一個多元化的遊戲網站，所以當日不單有家用遊戲試玩，同時亦有NEOGEO POCKET、WONDERSWAN、電腦、街機等不同平台的遊戲，而且為了讓每一位到場人士都可以看到gameplayers.com.hk煥然一新的的新版面，所以在電腦區設置了多部可以上網的電腦供大家查閱由我們帶給大家最新遊戲資料。同時，會場內亦擺放八部安裝了可以在gameplayers.com.hk Server進行網上對戰的遊戲《Unreal Tournament》，讓大家親身體驗一下Online遊戲的魅力。除此之外，Online Shop在會場內展示了兩部當日剛剛在日本發售，而香港還未有的SANYO最新MP3 PLAYER，使到場人士有機會試聽這部輕巧、型仔的MP3 PLAYER。

音樂特區

至於街機方面，現場設置了《GUITAR FREAKS 2ndMIX》、《Dance Dance Revolution 3rdMIX》、《KEYBOARD MANIA》共四台音樂遊戲，而其中就以《DDR 3rdMIX》最受歡迎，可能是這遊戲已推出了一段時間了，所以每個試玩的年青人都好像舞王一樣。至於剛剛推出不久的《KEYBOARD MANIA》，因玩法新穎而引來了不少人圍觀。雖然有很多人想一試這個新玩意，但當日亦都要進行預賽，令一些人與此機無緣。



■很多人等待試玩各新款音樂遊戲



■舞林高手大展所長



■正陶醉演奏他的音樂世界

比武大會

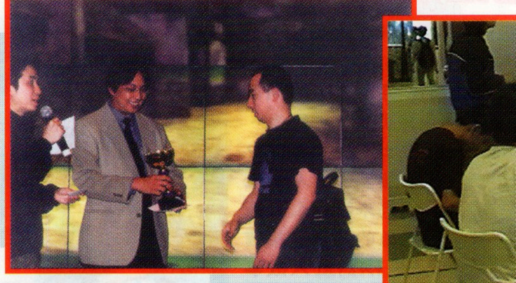
當日舉行的四個比賽之一的《MARVEL VS CAPCOM》，進行多個小時而激烈的預賽後，終於誕生了16位強橫的格鬥高手，而他們都是經過連續擊倒十位參賽者才能取得進入決賽的入場劵。在決賽開始後，16位參賽者大部份都以「蜘蛛俠」、「飛龍」、「ICEMAN」作為主要進攻角色，可以經常看見相同的角色互相廝殺。由於比賽時的激烈戰鬥，令到現場氣氛變得非常熱鬧。經過多場激戰後，結果由歐岸鵬取得冠軍寶座，而亞軍和季軍則由葉啟生和葉啟豪兄弟奪得。



■各參賽者正努力拿決賽入場劵

■王者之戰準備開始！

■恭喜！三位得獎高手！



■這就是他經過兩個小時戰鬥的成果（冠軍）

■各參加者都正為了霸佔領地而努力

三國顯風雲

除了《MARVEL VS CAPCOM》、《CYBER美少女選舉》、《KEYBOARD MANIA》之外，當日亦舉行了《三國誌Internet》的比賽，不過由於《三國誌Internet》的預賽早在嘉年華會舉行前已經進行完畢，而當日只安排進入八強的參賽者進行最後的生死戰，所以這比賽在不動聲色的情況下進行了兩個小時的決戰，最後以8位參賽者的總成績作為勝負的結果。雖然每個參賽者都養足精神來參加比賽，但進行了個多小時之後，他們顯然出現一些疲態。經過兩個小時的漫長戰鬥，結果由杜駿聰奪得《三國誌Internet》的冠軍寶座。

琴弦魔力

經過了下午1時開始的預賽之後，終於誕生了七位進入總決賽的琴鍵高手。每位入圍的參賽高手都需要彈奏一首大會指定和二首自選的樂曲，以每首樂曲的成績、難度和表現等作為評分標準。結果由2號參賽者Gian以同時控制兩組琴鍵的高難度動作奪得KEYBOARD MANIA的冠軍，而亞軍的「車」亦以不望譽光幕而同時奪得了特別表演獎，原來她已是擁有鋼琴八級資格的高手，這次比賽真是高手雲集。





■七位參賽者正接受司儀的提問

■他就是冠軍—Gian

■Gian再次以兩琴鍵為大家彈奏一次

美女如雲

今次嘉年華會所舉行的四個比賽中，最為矚目相信是選出gameplayers.com.hk代言人的「CYBER美少女選舉」，當日我們早已從眾多的參賽者，精挑細選地選出十位進入總決賽的美少女。今次擔任CYBER美少女評判當然有gameplayers.com.hk和Skynet天網的兩位負責人，而另外的兩位評判則邀請了有型有款的馮德倫，和日本美少女樋口明日嘉來擔任。

十位CYBER美少女在回答司儀的一條簡單問題後，便進行了充份表現她們活力方面的舞蹈大會（跳舞機），而十位美少女在跳舞機上都大展渾身解數，跳出優美的舞姿。四位評判經過一番努力後，終於從十位不相伯仲的美少女中選出了冠、亞、季軍。CYBER美少女選舉的冠軍由9號的YoYo奪得，而亞軍和季軍則由2號Zeny和5號劉洛恩奪得。YoYo將會成為gameplayers.com.hk的代言人，而相信不久之後，各位就可以在我們的網站內與Cyber Girl—YoYo見面。



■10位Cyber Girl與明日嘉來個賽前合照

■Zeny正接受司儀的提問

■YoYo（右）與Von（左）大顯舞姿



■司儀正問四位評判對「Cyber Girl」的睇法



■她們就是Cyber Girl得獎者

TEXT：SAKURA KI



PS
製造商：SQUARE
發售日：7月19日
容量：未定　價格：未定
RPG/MEM

《FINAL FANTASY IX》大析剖

《FINAL FANTASY》在世界各地一直也是人氣十分高的RPG作品。最新作《FINAL FANTASY IX》(以下簡稱FF IX)也同樣受到各界和FANS們的關注。SQUARE已經公佈了今集將會以「回歸原點」和「FANTASY」去製作遊戲，因此遊戲無論是人物角色和世界觀等都會充滿了夢幻的色彩。筆者在今期會為大家介紹遊戲中的劇空艇、小鎮和戰鬥系統等等的最新消息，更會為大家更深入地去了解8個主要角色的性格。



■FF IX將會回歸原點
■遊戲充滿FANTASY色彩

八位角色組成壯大的物語

遊戲的重要角色一共會有8人，而每個各色也會擁有獨特的個性和背景，而且好像也有不同職業的特性，如盜賊、黑魔道士和皇家劍士。除了這三位很早以前已經公佈了的角色外，再加上最新公佈的角色有公主、格鬥家、戰士、少女和謎之生物合共8人。雖然仍未詳細公佈新角色的職業，相信FF IX的壯大故事便會由這八位角色而構成的了。



■他們會演出壯大的故事

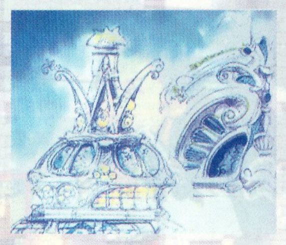


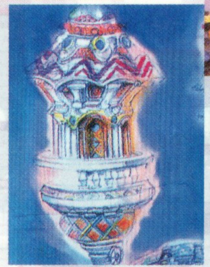
■劇空艇很有FANTASY感覺

超豪華劇場艇 Prima Vista

人類為了追求方便的生活而發明了各式各樣的道具，然後再被人認識和開化，這些事物便成為他們的一種文明的工具。而在FF系列當中也有各式各樣的文明登場，在這些文明中的表表者可以說是飛空艇了。而在FF IX中登場的飛空艇的種類非常之特別，是一艘設有劇場的超豪華飛空艇Prima Vista。重量是8235t，長度是90m，載客量是288人(注：t、m是FF IX世界的單位)。









■相當浪漫豪華的劇場艇

超豪華劇場艇
Prima Vista

「貫徹堅持自己信念的盜賊」

ZIDANE TRIBAL

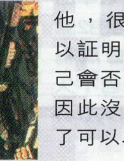


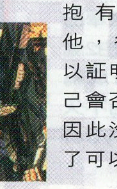
身為盜賊集團成員的他，也有男子漢大丈夫的一面。為人性情率直，不多加思考，「要守護應該守護的東西」便是他的信念。當心裡覺得有東西要守護之後，無論遇到什麼困難阻礙，也不會理會周圍人的反對，仍會堅決守護他覺得應該守護的東西，是個會貫徹堅持自己信念的人。

「証明自己存在的黑魔道士」

VIVI ORNITIER

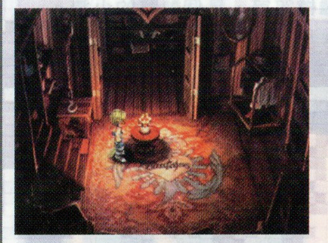
故事中一個很重要的角色，但他卻是一個不受歡迎的人，無論到了何地也會被人欺負和排斥。對自己的存在抱有疑問的他，很希望可以証明自己的存在意義，究竟自己會否對於其他人有存在價值？因此沒有生存實在感的他，選擇了可以為了他人而生存的道路。

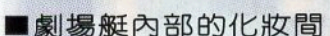




以巨型飛空艇為舞台

基本上這是那些王侯貴族的大型娛樂船，被選中的觀客會到船上的特等席上欣賞歌劇。而那些沒有錢的平民百姓只可以在一年一度的祭典之中，從屋頂之上觀賞。而船上也會有各種不同的設施，包括有舞台、坐位席、化妝間和樂團等等不同的地方，這一艘超豪華的劇空艇將會帶領玩者進入夢幻之旅。

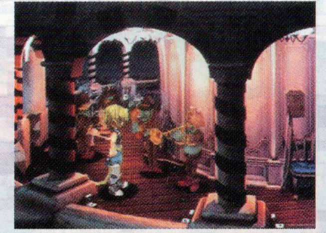




■劇場艇內部的化妝間



■這裡就是船的心臟部份



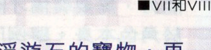
■管弦樂團便是在這裡演出



■舞台的面積很大

FF系列的飛空艇

飛空艇是飛越闊大天空不可以缺少的交通工具，但是它不是單單一件寶物，也不是簡簡單單便可以得手的。需要遇上特定的事件才可以得到的，最有趣的是所有的飛空艇也是和叫薛達的角色有關係的，由FF至到FF VIII出現過的飛空艇和事件，不知讀者們還記得多少，讓筆者使大家再重溫一下。



■VII和VIII的飛空艇



■IV的薛達



■VII的薛達

FINAL FANTASY在冰之洞窟中得到了叫做浮游石的寶物，再到沙漠中便用它便可以得到飛空船，之後便可以去到世界各地了。非常重要的交通工具，薛達這角色也會登場。

FINAL FANTASY II在開始是已有定期飛空船出場，薛達登場的時候是和帝國的大戰艦交戰。他原本是騎士團的首領，但是因為受不了發明飛空艇魅力的關係而放棄做騎士團。因為他聽到戰艦的弱點，所以大戰艦和飛空艇便展開戰鬥。

FINAL FANTASY III在這一集中可以得到多艘的飛空艇，而各艘的飛空艇分別是冒險途中的重要角色。最初的飛空艇是為了破壞大岩石而在村民中叫薛達那裡得到的，之後也得到數艘飛空艇。

FINAL FANTASY IV薛達這一集中會以飛空艇的發明者登場，而且還會加入大隊成為同伴。但他也是為了救同伴而演出抱著爆彈從飛空艇跳下那場感人的一幕。之後可以去到月亮的魔道船也很經典。

FINAL FANTASY V在火力船內發生的事件中登場的薛達，他是祖國有名的發明家。之後他的孫兒美達也會登場，而且會把和薛達一起的火力船改造和借出。另外飛龍的一幕令人非常感動。

FINAL FANTASY VI主角的其中一人叫茜澤在開始時已經擁有飛空艇，最初的飛空艇是從他最喜歡的賭博中贏回來的。之後從他的亡友留下飛空艇的一幕令人十分之感動。而薛達會以魔導研究所的博士登場，之後會成為同伴。

FINAL FANTASY VII這一集的飛空艇是神羅公司的製成品，而薛達這個角色是一個熱愛科學的人，也是傳說中的駕駛員。是主角的其中一位同伴，32歲，他是7集以來設定最年輕的一個角色。

FINAL FANTASY VIII飛空艇已經進化到可以在宇宙航行，它是集科學的精髓而成的飛空艇。最後的時後還可以在內部買賣寶物，而在宇宙浮游時可以作為一座建築物。最後更成為了SQUALL和RINOA的創造空間。這次薛達是學園長。

「對皇室絕對忠心的皇家劍士」

ADELBERT STEINER

他是一個非常耿直的人，對於自己所選擇的道路無論遇上什麼困難，也會相信自己的亞歷山度利亞王國的劍士，也是個被派遣保護公主的守衛，以皇家劍士的精神而誓死效忠王國。但是為什麼他會選擇這一條路呢？究竟之前有什麼的事情發生在他身上呢？



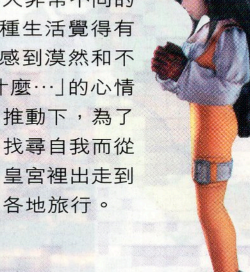


「為了找尋自我而旅行的公主」

GARNET TIL ALEXANDROS 17TH

由出世到長大的這段時間裡，都身活在皇宮這些上好的環境之中，從未受過任何苦難的公主。過著一些和常人非常不同的生活，因為她對於這種生活覺得有疑問，所以經常也會感到漠然和不安。在「究竟我想做什麼…」的心情推動下，為了找尋自我而從皇宮裡出走到各地旅行。







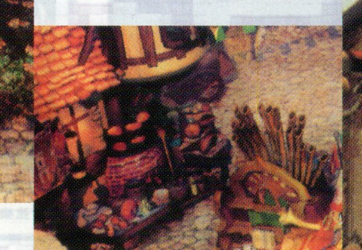
充滿FANTASY色彩的小鎮

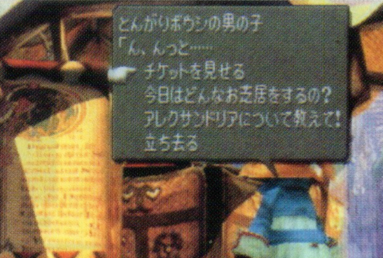
遊戲的主要角色之一GARNET公主所住的亞歷山度利亞城之下有一個小鎮，從公開了的畫面看起來充滿了夢幻的色彩。在這小鎮中央會有一個售票處，除了查看售票的情形和今日會上演什麼戲劇之外，也可以知到關於亞歷山度利亞城的消息，不知道會否售賣劇空艇的門票呢。而在售票處的右手邊會看到一間掛滿了武器和前面放了三個人像的房屋，好像是武器屋之類的商店。另外還有一些擺滿了道具的商店，賣帽子和花的攤檔等等，是個熱鬧的小鎮。



■建築物的內部


■武器屋前的三個人像


■擺滿道具是否道具屋呢？



■售票處會有戲票賣嗎？

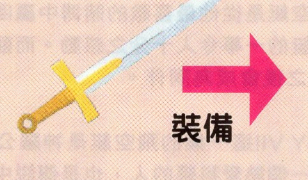
FF IX的BATTLE SYSTEM

FF系列之所以那麼受歡迎，除了個性獨特的人設、夢幻感覺的世界觀、精彩感人的故事之外，還有其出色的遊戲系統也是深得FANS們的讚賞。現階段廠商已經公佈了有關FF IX的戰鬥系統資料，但是戰鬥畫面、具體的Ability和物件的名稱等等也還未公開。筆者也會以手上的資料和大家予想一下。

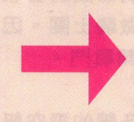
裝備和潛在的能力

FF IX中角色只要把武器或防具等裝備之後便會出現能力(Ability)，例如特技、魔法和召喚等等。這些能力是各個角色潛在的能力，需要裝備才能把它引發出來，所以能力並非是屬於物件而是屬於角色本身。舉例「盜賊裝備了劍便可以使用盜取物件」，所以角色的能力是要靠裝備武器或防具等等才能把這些能力引發出來。如果不裝備的話便不能使用這種能力了。









出現的ABILITY
技
魔法
召喚

「追求可成為她依靠的少女」

EIKO CAROL

身體非常細小，感覺很瘦弱的少女。她每日也會飽受難以忍耐的強烈孤獨感所侵襲，令她覺得非常之孤獨。她因為曾經失去了所有支持她的人的關係，所以才會有這樣孤獨的感覺。就算對她說些振作的話也好，她內心裡也只會希望有誰可以成為她的依靠。



「喜愛自由和孤獨的格鬥家」

SALAMANDER CORAL

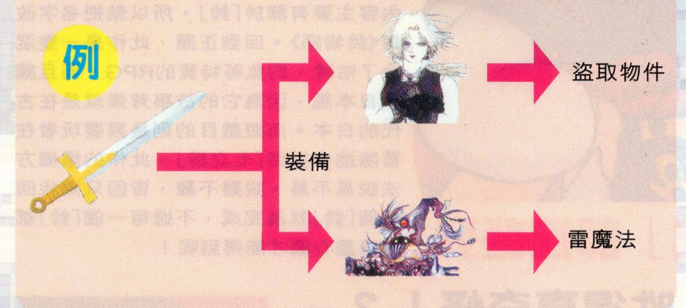
覺得力量才是一切，只相信自己拳頭的格鬥家。因此便不斷日以繼夜埋頭苦練，喜愛自由和孤獨的性格。一直也過著穿洲過省的旅行生活，而在途中卻遇上擁有和他同樣的心的ZIDANE。到底這次的相遇會為他的人生帶出了什樣的改變？會否改變他喜愛獨行的性格呢？





相同裝備能力不同

FF IX之中因為有了各個角色的特性，所以各自也會有不同的潛在能力。如果各個角色裝備相同的物件的話，他們的能力也未必會相同。舉例「盜賊裝備了劍便可以使用盜取物件，但黑魔道士裝備了劍卻只可以使雷魔法」，會因為各個角色之間不同的潛在能力，使裝備後的效果有所不同，更可能出現一個有能力而另一個沒有。



總結

FF IX中戰鬥系統的能力(Ability)，是受到「裝備可以引發角色的潛在能力」影響，角色有不同特性令「相同裝備也有不同能力」。所以各角色「裝備不同會有不同能力」，長時間使用更可以「學習該種能力」。這些便是FF IX戰鬥系統的基本概念。而至於珍貴的裝備是否會有強大的能力、能力會否升級等等的問題。當有最新消息便會為大家介紹，請繼續留意本刊。

FF成了廣告明星

在日本可口可樂公司找了FINAL FANTASY來宣傳他們的飲品，除了用了FF IX的人物拍攝電視廣告之外，由4/17起只要購買支裝可口可樂便會送出特別版的公仔，包括FF VII、FFVIII和FFIX的Q版系列，FFVII和FFVIII的正常比例共五款，而且這五款也會有水晶版的。另外還有很多FF系列的獎品會作為抽獎之用。是否聽了也覺得開心呢？但只很可惜香港沒有這些宣傳活動。不知香港日後會否有同樣的活動呢？



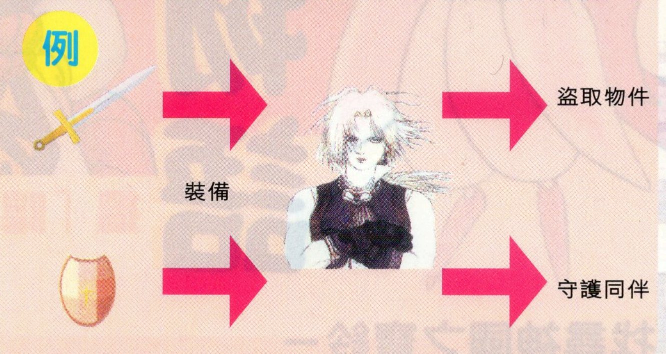
■飲品的廣告



■有很多FF系列的獎品

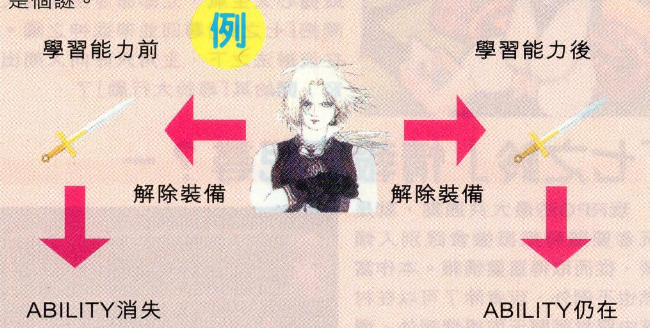
多種裝備會有多種能力

在現階段仍未有裝備品的詳細種類，但估計大概也會有武器、防具和裝飾物等等。相信也會影響到角色的潛在能力，如果同時間裝備複數物件的話，便可能會有複數的能力。舉例「盜賊裝備了劍和盾可以使用盜取物件和守護同伴」，要什麼角色有什麼能力，玩者可以自由選擇。兩種不同的能力可否組合第三種能力？當然現在還未有正式的公佈有什麼的裝備物和效果，但相信會很有戰略性。



角色的學習能力

角色在裝備之後便可以使用一些能力，而當角色把裝備除下之後其能力便會消失。不過只要長時間地使用那種物件之後，角色便可以學習那種能力，就算把那種物件除下來也可以繼續使用那種能力。在學習那種能力之後會否出現更強的能力等等問題，暫時仍然是個謎。



「拘泥過去而痛苦的戰士」

FREIJA CRESCENT

她雖然明白過去了的事情無論什樣也不能補救的道理，但是依然懷念著過去生活的故鄉和愛人一起的生活的日子。這些都是她不可以消失的幸福記憶，為了隱藏內心這一份傷痛的心情，面上會表現得毫無表情。但內心的那份悲哀有如針一樣令她一直痛苦著。

「超食欲旺盛的謎之生物」

QUINA QUEN

擁有比誰都利害很多的食慾，好像食東西便是他的人生。在不繼地食東西令到他可以得到喜悅的同時，他也會有這樣的疑問的：「如果我變成不喜歡食東西的話，我究竟為了什麼而生存？」。所以為了找尋自己存在的意義而開始了旅程，為了沒有食欲的自己而找答案。





BY隨風



鈴物語

搵「噹噹」都搵餐死

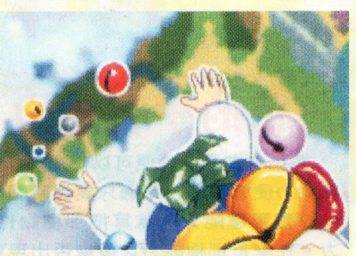
PS	發售商：CAPCOM
RPG	發售日：6月1日
	售價：4800日圓　容量：CD-ROM

《鈴物語》？一

這隻遊戲真的十分「名副其實」，因為內容主要有關於「鈴」，所以就把名字改做《鈴物語》。回到正題，此作是一隻混合了咭牌、釣魚等特質的RPG，而且頗具日本風，因為它的故事背景就是在古代的日本。而遊戲目的則是需要玩者在冒險途中找回「七之鈴」。此作的爆機方法說易不易、說難不難，皆因只需找回七個「鈴」就為完成，不過每一個「鈴」都要廢盡心機才能得到呢！

找尋神國之寶鈴一

話說神之國中有一寶物，此寶物名叫「七之鈴」，「七之鈴」是由七顆鈴鐺所組成。沒想到某一天主角竟然一不小心把「七之鈴」掉下雲層中，而且更投進人間的「懷抱」裡。天神知道後

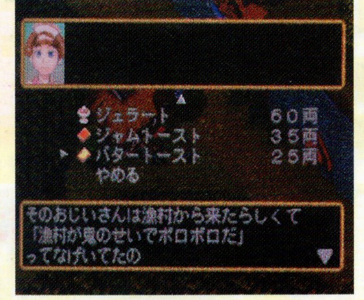


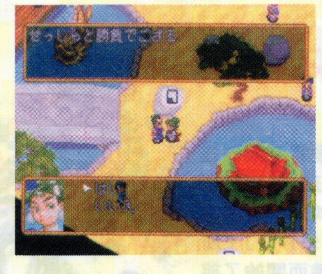


既擔心又生氣，立即命令主角到人間把「七之鈴」尋回並帶返神之國。在沒辦法之下，主角只好向人間出發，開始其「尋鈴大行動」了‥

「七之鈴」情報哪兒尋？一

玩RPG的最大共通點，就是玩者要隨時把握機會跟別人傾談，從而取得重要情報。本作當然也不例外，玩者除了可以在村落中跟村民聊天取得情報外，還可以詢問一位小妹妹。不過此女





子不知是不是被「沒有家的女孩」所影響，愛錢的性格表露無遺，因此各位要為自己所問的問題付出不少的金錢。

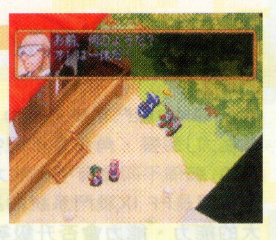
如何找同伴？一

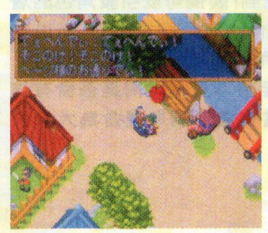
玩者在村莊中常常會看到一些可愛的小動物，例如小貓咪。這時候玩者只要給予牠們一些食物，牠們就會一直跟在玩者的身邊，成為玩者的同伴囉！不過往後的日子玩者也要記得餵養牠們呢！這跟養寵物差不多，就當是找一些好朋友來陪伴自己渡過這寂寞的旅程吧！



跌得真奇怪！？一

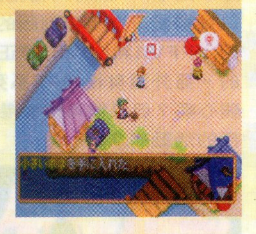
「七之鈴」還真特別，它們都跌落到一些特別的人所居住的地方。而且這些人全都是日本兒童故事的人物，像什麼浦島太郎、一休小和尚，雖然他們的樣貌跟原本設定的人物不太相似，可是看到一個個熟悉的名字，相信各位都會會心微笑吧？





掘地？釣魚？一

如果玩者很閒的話，不妨四處移動一下，因為可能有意想不到的收穫呢！另外各位亦可以透過小遊戲來取得不少道具。現在先來介紹一下有什麼小遊戲吧！首先要介紹的小遊戲是「掘地」，玩者在土地上隨意掘掘，便有可能得到寶物。另一個遊戲就是「釣魚」，玩法當然就是釣魚啦，只要找到河邊或海邊，玩者就可以在旁邊垂釣了，可釣得的魚的種類也不少呢！





咭牌有什麼用？一

在村之中還有一個有關咭牌的遊戲，其咭牌主要只分為水、木及火三種屬性（其相剋的情況如下水→火，火→木，木→水）。玩法跟一般的咭牌遊戲沒兩樣。可是，別以為這只是村中的一個遊戲就看輕它的重要性，如果各位不能在咭牌比賽中獲勝，就有機會不能到達更深遠的版圖。不過在普通的情況下，玩這咭牌遊戲的原因只有一個一賺取豐富的獎金及獎品，當然參加前要先付出參加費用啦！



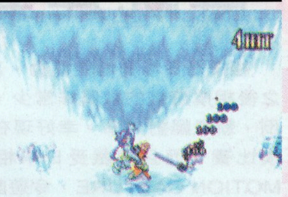


Tales of Eternia

華麗的OPENING公開！

PS
製造商: NAMCO
發售日: 2000年予定　售價: 未定
容量: CD-ROM　記憶: BLOCK數未定
RPG／MEM

在NAMCO的RPG作品當中，相信以《TALE OF DENSITY》及《TALE OF PHANTASIA》最為人所認識。最近，廠商又宣佈將會推出《TALE OF～》系列的最新一集-《TALE OF ETERNIA》，在先前的數期中，本刊已為大家報導過不少有關遊戲的資料，而今期我們除了會公開遊戲的最新資料、畫面、人設造型外，亦會公開遊戲的OP畫面，希望大家會喜歡。



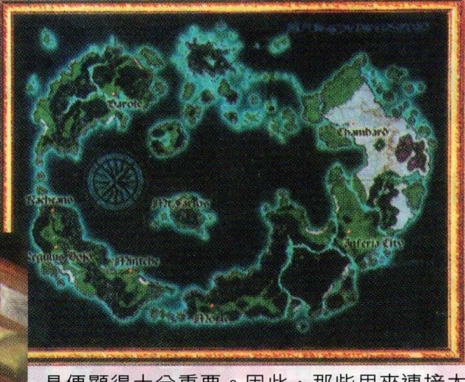
STORY 故事

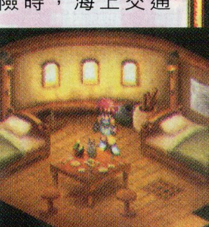
本作的故事舞台發生在一個名為「依夫利亞」的大陸，這本來是一個平和寧靜的國度。主角原為一名「狩獵少年」，一天，當他狩獵後便躺臥在草原上觀望夜空，忽然他心有所感，頓覺得天地悠悠，相比之下自己顯然比微塵還要渺小，就在此際，他心中頓起了一個念頭，認為自己也許該走出這個大陸，呼吸一下外面世界的空氣。然而，冒險也總得找個伴，因此他便聯同與自己一起成長的青梅竹馬好友一同走出這個陪伴他們成長的「依夫利亞」的大陸，展開他們的冒險故事‥‥然而，就連他們也不知道，在今次的冒險旅程中，他們將要兼負起拯救世界的任務。



MAP 地圖畫面

最近，我們取得了遊戲的地圖畫面，以「依夫利亞」王都為中，相信對到外面冒險時有很大幫助。而從地圖上可見，遊戲中的地界也是以海的部份居多，相信要越過大陸冒險時，海上交通具便顯得十分重要。因此，那些用來連接大陸的船隻，便是遊戲中的主要移動手段。

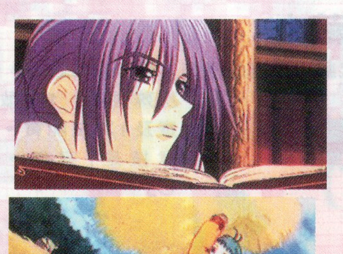




感動！OP全公開！！

基本上，本作的OP與《TALE OF ～》系列作品一脈相連，亦是「有歌有畫」的動畫式OP。而今次的主題曲《FLYING》(由GARNET CROW主唱)更能把遊戲中的世界觀完全表達出來。









NEW CHARACTER新角色登場

遊戲中的新角色レイシス • フォーマルハウト，是一名充滿謎之角色，有關他的一切也充滿著神秘感。從廠方公布的資料得知，他的設定年齡為25歲，是一名商人，使用的武器是劍。同時，他亦是一名用劍高手，對劍技亦有深入的研究，從畫面可見，他所使用的招式「風雷神劍」擁有很大攻擊力。





續・戰鬥畫面

「晶靈」，亦即等於「召喚獸」，為召喚攻擊術。先前本刊已為大家報導過不少遊戲中有關「晶靈」的資料，而今期我們亦會公開遊戲最新的「晶靈」戰鬥畫面。

イフリート

以「炎」攻擊為主的イフリート，擁有超強破壞力，以攻擊範圍極廣的「火晶靈術」，把畫面中的全體敵人燒個稀巴爛。





ウンディーネ

與イフリート不同，ウンディーネ以「水」攻擊為主，而在召喚後，牠更可使己方全體隊員的HP大幅回復，是戰鬥中不可或缺的召喚術。

TEXT：NEMESIS-T00

日本相撲協會公認日本大相撲
傳統運動在家用機再次出現





相撲是日本的傳統運動，日本遊戲廠商當然會把它遊戲化，而且在紅白機時代已經有廠商做這樣的事。不過之後相撲遊戲的數量非常少，近期亦只有N64曾推出相撲遊戲，類型亦以相撲為主，玩法是以相撲技把對手打倒，新意絕對欠奉。幸好現在終於有新類型的相撲遊戲推出，因它玩的不是單純的相撲，而是訓練弟子參加相撲比賽。而且遊戲受日本相撲協會公認，很多著名相撲手能以真實姓名登場，更以真正相撲手的動作作MOTION CAPTURE，令遊戲人物的動作更加迫真，還有KONAMI運動遊戲近乎不可欠缺的旁述。喜歡相撲的讀者便要留意其推出日期了。

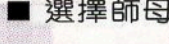
引退才是開始

既然遊戲是屬於育成的一類，故此玩者的身份當然不會是普通的相撲手了。遊戲中玩者是曾經登上「大關」這位置的著名相撲手，引退後改為經營相撲部屋，遊戲就這樣開始了。因為要經營部屋，所以除了要訓練弟子外更要好好管理部屋（就像DC／SS的《J LEAGUE創造職業球會》般），資金用盡便會GAME OVER，所以玩者必須好好考慮如何用錢。遊戲開始前會選擇師傅（即玩者，部屋的主人）所屬的一門或屬於哪一類型的相撲手、設計妻子（即弟子們的師母）的樣貌和選擇經理人（會影響稽古等育成要素）。



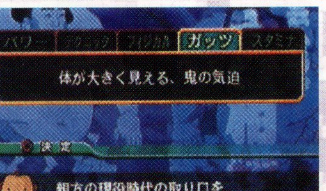
■ 冇錢會GAME OVER，請節約用錢




■ 選擇師母


■ 選擇經理人




■ 選擇一門

■ 選擇類型

遊戲流程

遊戲可分為以下三部份，每一部份也有不同的作用。

稽古

即是平常的學習，可說是訓練弟子最佳的方法。學習的當然是在相撲時各種技巧如投技、鐵砲、四股等等，當然進行那一種稽古便要視乎各相撲手的特徵。除了一人單獨練習外，亦可進行比較接近實戰的複數稽古。



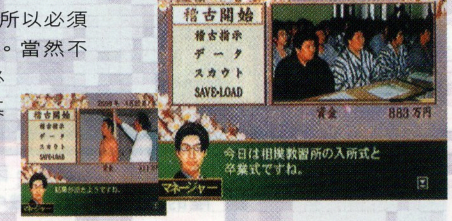
本場所及巡業



本場所是參加比賽，和實際存在的相撲手來比試，當然這些實名相撲手的實力絕對不容忽視。勝利的話便可繼續向三役（小結、關脇、大關），橫綱等稱號進發。而巡業則有可能遇上EVENT增加能力。

新弟子獲得

既然要經營部屋，所以必須找尋有力的新人加入。當然不是人人也可加入的，必須進行各種考驗評定其能力，合格才可加入。



以下是其中三位實名相撲手



貴乃花

非常有名相撲手，相信即使不太熟悉相撲的人也會知道他是誰。他是有名的橫綱，屬於二子山部屋，曾經取得20次優勝、4次殊勳賞、2次敢鬥賞及3次技能賞。得意技是「右四つ•寄り」。

武藏丸



武藏川部屋的橫綱，曾取得7次優勝、1次殊勳尚、1次敢鬥賞及1次技能賞。得意技是「突き•押し」。

曙

東關部屋的橫綱，曾取得9次優勝、4次殊勳賞及2次敢鬥賞。

BY隨風

Dance Dance Revolution 3rd MIX

繼續熱舞不要停

PS
發售商：KONAMI 發售日：預定5月18日
售價：未定 容量：CD-ROM
ETC/MEM/PocketStation/震動手掣/《DANCE DANCE專用控制器》





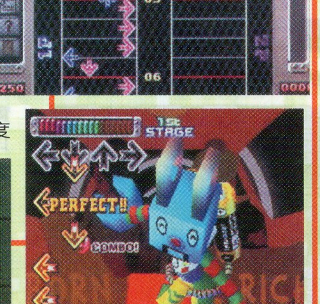
大跳特跳

真猜不到不但「音樂熱」沒有減弱，連「跳舞熱」都越戰越勇，不斷在街機及家用機甚至電腦上推出新作品。今次介紹的遊戲是《Dance Dance Revolution》的第三彈，其內容主要是移植街機上的樂曲及追加了數首新樂曲，喜歡在家中與朋友熱舞一番或在街機上一展身手的朋友都不要錯過此作喲！

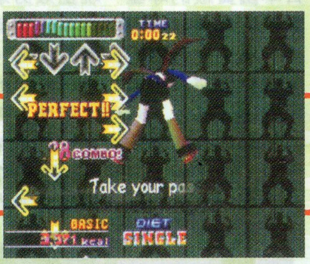


新歌舊歌要哪首？

遊戲中除了收錄了街機版的樂曲之外，亦加入了數首一代及二代的名作，當然亦有未曾發表過的新樂曲啦！到底這麼多的歌曲要玩多久呢？如果遲些連隱藏歌曲的出現方法都知道了的話，相信這隻遊戲將會令一大班的「舞者」玩得不亦樂乎。而親自設定舞步的功能還健在，想提高難度自我挑戰一番或欺負一下朋友也沒有問題！或者初次玩的朋友玩者先自定一些比較容易「上腳」的舞步來跳才去挑戰遊戲中的歌曲吧！畢竟已經出到第三代，相信難度會提高了不少。







選角色不能靠樣

在選擇歌曲之前請先選擇一位喜歡的角色來使用，不過今次選角可不能只看樣子來決定了！皆因每個角色都將會設定不同的級數，若選錯了太易的角色的話，使用起來就會覺得太無聊。可是選錯了太難的角色就更糟，即使有心亦無力去玩啦！不過話雖如此，每個都是一級可愛的樣子，看來要找一個不喜歡的才難呢！而遊戲中大概有四個難度的角色，每個角色都可以選擇其性別，換言之一共有八位角色囉！

《DDR》幫你減肥？

9,322 kcal

愛美，是人的天性。也許廠商是考慮到這一點吧？因此只要玩者把自己的體重及希望消耗的卡路里輸入後，歌曲完結後得分會變成玩者所消耗的卡路里。當然選出越難的歌曲所得的分數就會越高，當然所消耗的卡路里亦會上升。不過大家要考慮一下自己體力，不然為了減肥而弄得體力透支就真的「要靚唔要命」喇！另外，當中還收錄了一個食物的卡路里對應表，玩者可以由此得知自己會不會已索取了過量的卡路里。



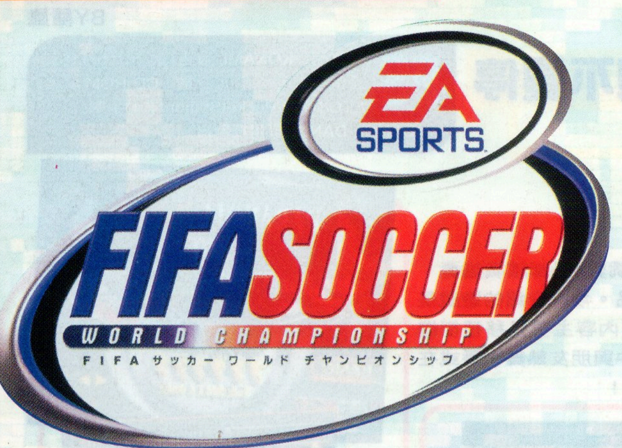
跟朋友互通消息

此作已知會對應PocketStation，大家可以把遊戲的進度儲存進去，繼而跟朋友互相交換記錄來玩。另外亦可以跟用此來朋友互通E-MAIL，同樣地只需要使用PocketStation上的紅外線發送就可以了。有什麼私私細語不想讓別人知道就使用它來聊天吧！不過比較可惜的是當中只可以使用日文及英文，想要中文就比較難了。當想看來信或想寫信時，就要連接主機後才可以做到，當然清除郵件亦要先回到遊戲上啦！



畫面為開發中畫面

※畫面開發中
TEXT：SAKURA KI





製造商：Electronic Arts
發售日：5月25日予定
容量：CD-ROM　價格：6800日圓
SPT/MEM/對應DUAL SHOCK 2

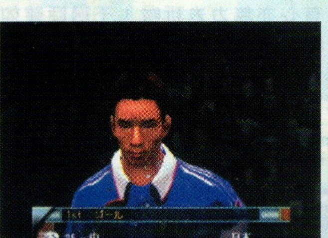
經過FIFA(國際足協)和JFA(日本足球協會)公認的《FIFA》系列最新作，在當今最強的遊戲機平台PS2上登場，以世界杯為題材的足球遊戲。而且日本國寶中田英壽也會協力製作這個PS2最初的足球遊戲，令到遊戲的像真度大大的提高。

《FIFA》系列最新作

《FIFA》首次在PS2登場

由E.A. SPORTS開發的《FIFA》系列的足球遊戲，相信有不少的PC和PS的用家也會玩過這些作品。這間公司所開發的這足球遊戲系列多是以世界盃為題材的，而這系列的最新作《FIFA SOCCER WORLD CHAMPIONSHIP》也是以世界盃為題材的PS2首個的足球遊戲。比賽的模式十分之多，是內容極之豐富的遊戲。


■球場內的氣氛重現


■PS2還利害的平台下令人物更細緻



■英國對西班牙的比賽

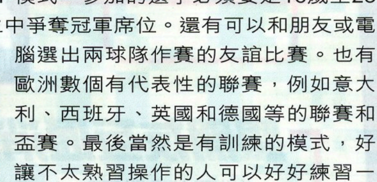
豐富比賽的模式

遊戲的模式十分之豐富，除了有標題的世界盃模式之外，還有U-23 WORLD CHAMPIONSHIP模式，參加的選手必須要是16歲至23歲的年青球員，在16個國家之中爭奪冠軍席位。還有可以和朋友或電腦選出兩球隊作賽的友誼比賽。也有歐洲數個有代表性的聯賽，例如意大利、西班牙、英國和德國等的聯賽和盃賽。最後當然是有訓練的模式，好讓不太熟習操作的人可以好好練習一番。


■U-23的日本代表也有中田英壽



■有歐洲各代表性的聯賽

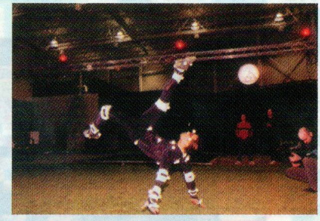


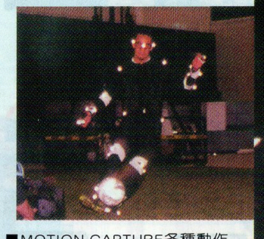

■友誼賽可以選擇不同的球隊

■球員的連環動作

中田英壽的動作

遊戲的製作過程之中，會使用到一些MOTION CAPTURE的技術，以一些真人去做一些動作，再去把這些動作數據化，之後電腦會再跟據這些數據去製作出球員的一舉一動，使遊戲中的球員動作的真實度大大增加。而這遊戲的MOTION CAPTURE動作的主角，正是日本國寶級的球星，現正效力意大利甲組聯賽球隊羅馬的中田英壽選手。為了令遊戲的真實度提高，他將會使出渾身解數去作出各種的足球動作，盤球、射球、傳球、控球和頭鎚等的基本技術外，界外球、角球、罰球和十二碼等死球動作，令比賽中球員的動作真實度大大增加。


■連倒掛金勾這樣難度高的動作也有


■MOTION CAPTURE各種動作


■日本國寶級的球星中田英壽

《FIFA》系列的特徵

《FIFA》系列在PS上已經推出過了好幾個遊戲了，可以說是盡量利用了PS手掣多按鈕的好處，使到遊戲的操作可以更多姿多彩。基本的操作可以說和前作分別不大，有玩過這的玩者會更容易上手，另外的一大特點EDIT MODE也會在遊戲中出現。玩者可以自由設定球員的名字、容貌和資料等，也可以改變球會的資料，創造出一個屬於自己的足球遊戲。



■可以自由改變球員的資料


■多姿多彩的技術重現

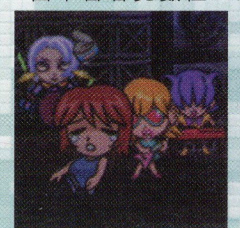

■紅牌退場

TEXT：NEMESIS-T00

PS2 製造商：JALECO
預定售價：8800日圓 預定發售日：6月
容量：DVD-ROM 記憶：未定
1~2P／ACT／MEM／對應專用腳掣

《ROCK'N》系列登陸PS2

雖然首先引入音樂遊戲的是KONAMI，但在這段期間亦有不少廠商開發獨特的音樂遊戲，其中之一便是JALECO及它的《ROCK'N TREAD》系列了。它的玩法和KONAMI的音樂遊戲很不同，它同時利用手及足的動作代表夾BAND的樂器（電結他、鼓之類），雖然不算十分迫真，但同樣可令玩者手忙腳亂，加上歌曲是較為人熟悉的日本流行曲，所以受歡迎程度絕不比KONAMI的音樂遊戲系列低。來到2000年，一直沒有推出家用版的《ROCK'N TREAD》系列終於推出家用版。

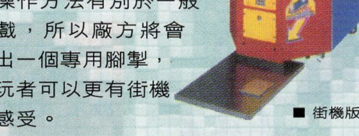


遊戲玩法

圖中的便是街機版《ROCK'N TREAD》，熒幕前的掣是代表鍵盤、電結他等樂器，底部的腳掣代表鼓，熒幕會出現不同樂符號，同樣在它到底線時按相應的掣，TIMING準確除了會加分外更會增加畫面邊GUAGE的能量，相反失手便會扣GAUGE，若歌曲完結時GAUGE量低於要求（即那條線）時便算失敗，故此並不算太難學。不過由於操作方法有別於一般遊戲，所以廠方將會推出一個專用腳掣，讓玩者可以更有街機的感受。



■ 專用腳掣



■ 街機版

原創要素方面

既然《ROCK'N MEGASTAGE》是家用版，原創要素更加不可缺少了。首先由於機能有別，除了畫面多了不少特別效果外，街機版音質不佳問題亦可改善。遊戲亦追加了街機版沒有的STORY MODE，由於遊戲玩的是夾BAND，所以創作一個故事會比較有趣。至於隱藏歌方面，除了以往的《ROCK'N TREND》也有的歌外，更會有PS2版獨有的歌曲。





生動的表現

玩《ROCK'N TREND》系列時，畫面中會看見數位二頭身人物在夾BAND，《ROCK'N MEGASTAGE》當然不例外。他們的表情更會隨著GAUGE而變化，GAUGE高當然很高興，GAUGE低時不但臉色愈來愈差，失敗時主音更會哭起來，觀眾亦會不斷向樂隊拋垃圾。



歌曲方面

即使歌曲類型較為人熟悉，但是歌曲不著名是沒有用的，以下便是《ROCK'N MEGASTAGE》的基本歌曲名單。它們全都來自現在或曾經十分有名的歌手或樂隊，例如鈴木亞美（例：BE TOGETHER）、相川七瀨（例：戀心）、濱崎步（例：kanariya）、Hysteric Blue（例：春～spring～）、B'z（例：LOVE PHANTOM）、槙原敬之（例：Hungry Spider）、hide（例：ROCKET DIVE）等等，共三十四首基本歌曲。雖然沒有了三集中某些十分有名歌曲如Drive's high、Automatic等等，但由於會有隱藏歌，所以未必不代表它們沒有被收錄，加上容量是DVD-ROM，實際的歌曲數目仍是不明。



歌名

1	Happy Tomorrow
2	愛の嵐
3	銀河の誓い
4	BYE ! MY BOY !
5	君の声 君のすべてで…
6	この涙 星になれ
7	love me, I love you
8	カブトムシ
9	花火
10	kanariya
11	Fly high
12	biting her nails
13	體溫
14	戀心
15	Pray
16	ふたりぼっち
17	WHITE BREATH
18	Love, Day After Tomorrow
19	Sunny Day Sunday
20	バンビーナ
21	春～spring～
22	LOVE PHANTOM
23	マイ フレンド
24	世界はきっと未來の中
25	Place～
26	Hungry Spider
27	フレンズ
28	BE TOGETHER
29	つつみ込むように…
30	ROCKET DIVE
31	ピンクスパイダー
32	HOT LIMIT
33	SELF CONTROL
34	GET WILD

TEXT：悟空

HRESVELGR

賽車＋飛機＝？？



PS2 製造商：GUST 記憶：300KB
發售日：5月25日 發售預定
售價：6800日圓 容量：CD-ROM
SPT/PS2 DUAL SHOCK對應

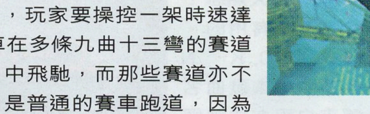




一隻以將賽車元素加上未來感的飛機而成的賽車遊戲「HRESVELGR」，遊戲的概念很新鮮，除了滿足到一班喜愛速度感的玩家外更會吸引多一班駕駛飛機的朋友，不信筆者說我話？現在就給大家介紹這隻「HRESVELGR」看筆者是否說謊。

時速達1000km

以2040年的未來世界為遊戲舞台的賽車遊戲「HRESVELGR」，玩家要操控一架時速達1000km的極速賽車在多條九曲十三彎的賽道中飛馳，而那些賽道亦不是普通的賽車跑道，因為時間是未來，所以賽道亦極富未來感，有些賽道只會在路線中以數條光線賽道位置顯示，亦有些是以巨大玻璃管作賽道，令玩家除了視覺更連觸覺也感到遊戲的超未來感。



道具使用

遊戲中的賽車可能因貌似戰機的關係，廠方便增加一些道具給玩家使用，這些道具有攻擊用方有防衛用，以下是當中六種道具的簡單介紹：



追蹤MISSILE

發射後會向着目標窮追不捨，看似不能迴避，其實只要使出緊急迴旋便可簡單避過。



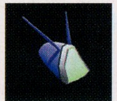
激光砲

威力強大的武器，因威力過於強，曾被大會一度禁止使用，但後來因為賽事越變激烈而批准再次使用。



火箭砲

與追蹤MISSILE同樣擁有追蹤能力，而且裝彈數十分多，每次最多可裝入60發火箭，而且發射速度亦非常高。



干擾裝置

裝備後能會放出干擾電波，其他賽車接近時便會因干擾而失去控制。



能量裝甲

裝備後會提供能量給賽車，令防護罩的防衛力升至最高。



多連裝激光砲

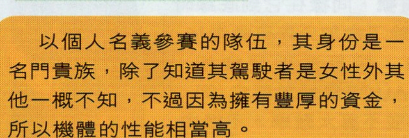
Xenum車隊專用武器，亦是曾經被禁止使用武器之一。

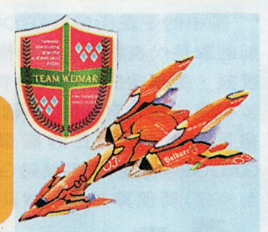
車隊介紹

介紹完各種道具後跟着就是各隊車隊的賽車介紹。



2019年已開始參賽的隊伍，是現時最強的機體，機體的裝甲硬屬中等，武器是激光砲。

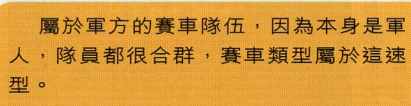




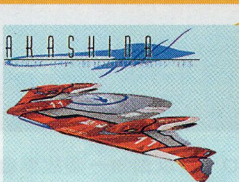
以個人名義參賽的隊伍，其身份是一名門貴族，除了知道其駕駛者是女性外其他一概不知，不過因為擁有豐厚的資金，所以機體的性能相當高。



由2016年第一屆賽事便參賽的隊伍，是到現在仍然參戰的老將隊伍，雖然年齡較大，但速度卻是多隊中數一數二。



屬於軍方的賽車隊伍，因為本身是軍人，隊員都很合群，賽車類型屬於速型。



屬製鐵工業明科重工的隊伍，因為剛研究出新的鋼材，為了測試鋼材而參加比賽。



由流氓組成的隊伍，賽車速度較慢，但勝在攻擊力和裝甲都是眾隊之冠。



唯一首次參戰的新隊伍，因沒有往績，所以暫不知其能力，只知道隊伍着重輕量化，賽車在加速及衝刺方面都比較有信心。

TEXT：NEMESIS-T00

系列最新作登陸 DC



DC	
製造商：CAPCOM	
售價：5800日圓	發售日：6月29日
容量：GD-ROM	記憶：未定
1~2P／FIG／MEM／對應震動PACK、VGA BOX、MODEM、DreamcastKeyboard	

在去年年末，《STREET FIGHTER III》(簡稱《SF III》)終於首次移植至家用機，而且移植度更非常之高，故此很受歡迎。但縱使這DC版《SF III W IMPACT》如何出色也有一個非常大的缺點——沒有最新作《STREET FIGHTER III 3RD STRIKE》！幸好現在《SF III 3RD STRIKE》終於宣佈會推出DC版，更是在六月尾發售！

充滿個性的新人物

既然是新一集，追加新人物當然是意料中事。如果不計降格為通常角色的豪鬼，今集的新追加的人物已有五人。其中一人便是大家熟悉的《SF》系列的長青女角——春麗，而其他新人物亦不可小覷，他們分別是空手道少女MAKOTO、以儲系必殺技為主的復仇者REMY、和NERCO同樣由GILL的組織製造的改造人TWELVE和連CIA也對他／她／它一無所知的神秘人Q。



■ 復仇的青年REMY，必殺技以儲系為主，性能和GUILE及NASH等十分相似

■ CAPCOM女角的代表人物春麗，新SUPER ARTS天昇亂華擁有極長無敵時間

■ 為了復興名門道場「龍膽館」而戰的MAKOTO，必殺技以手刀、踵落等空手招式為主

■ 改造人TWELVE，身體可變型攻擊，其中一招SUPER ARTS可以變成自己的對手(包括GILL)！

■ 神秘人Q的招式以突進技為主，而且全部沒有確實招名(相信是純粹加強神秘感)

原創要素（主要是個人預測）

相信大家已知道DC版的《SF III W IMPACT》中，其中一個原創要素是可使用兩位強勁的CPU用人物——GILL和真•豪鬼，而在DC版《SF III SRD STRIKE》中，相信GILL很大機會可以使用，但同時街機版只有GILL一人是CPU專用的，那麼……不過現時可以肯定的是DC版和街機版最大的分別是可作網上對戰，和《MARVEL VS CAPCOM 2》及即將推出的《POWER STONE 2》一樣，那麼玩者便可和各地的強者比試。至於快將設有SERVER的香港又如何呢？



■ 會否有隱藏人物呢(圖為DC版《SF III W IMPACT》)

舊人物亦不容忽視

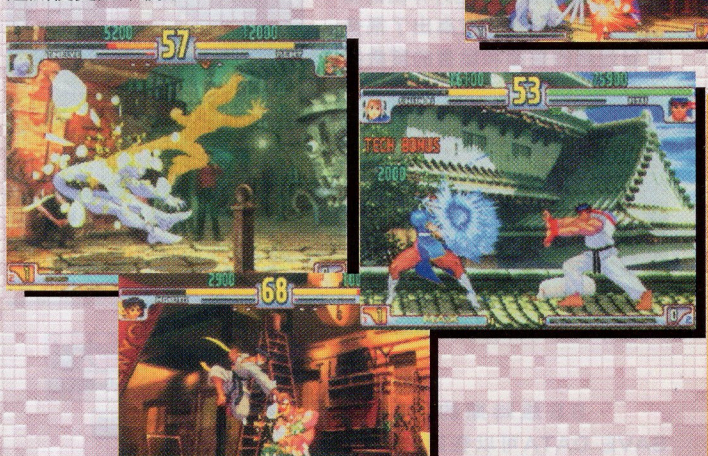
雖然新人物十分有個性，但不並代表製作人員會忽略舊人物，他們除了選人畫面的圖片重畫了外，招式及性能上亦有不少改動。例如加強／削弱某些技的性能，追加新必殺技／SUPER ARTS等等，以豪鬼為例，他大部份招式雖然因為降格而削弱，但追加了前作ENDING中他練成的最終奧義「金剛國裂斬」，所以實力絕對不容忽視。而且不只是玩者使用的人物，連最後首領GILL也追加了一招十分厲害的SUPER ARTS，令他更加如虎添翼。

部份舊人物的新圖



改良了的系統

初代《SF III》推出時，它引入不少嶄新的系統，分別是沒有硬直時間的防禦技巧「BLOCKING」、小跳中段攻擊「LEAP ATTACK」；而《SF III 2ND IMPACT》更追加了消耗部份SUPER ARTS GAUGE能源使用的強化版必殺技「EX必殺技」和每位角色也有不同效用的特殊動作PERSONAL ACTION。至於《SF III 3RD STRIKE》，這些舊有系統不但健在，更作出不少改動，使過強的系統不會出現，遊戲便更加平衡了。



By: Sakura Ki

櫻大戰

經典SS名作DC化

DC 製造商：SEGA 發售日：5月25日
容量：GD-ROM×3
價格：4800日圓/初回限定6800日圓
AVG/VMS

以虛構的太正年代為舞台，描寫一個秘密的軍方組織，一班可以使用靈力的少女，其任務是保衛帝都的和平，控制以蒸汽推動的機械人和罪惡組織對抗著，這個便是SEGA的人氣遊戲《SAKURA大戰》。自從在SEGA上一代的主機SS推出以來已經差不多有四年的時間了，但在每位FANS心目中她們仍然是充滿魅力。



櫻大戰的相關作品



SEGA在SS年代的時曾經推出過一個AVG加SLG的遊戲《SAKURA大戰》，憑著出色的系統，充滿個性的人設和獨特的動話式感覺，使到遊戲的成績十分之特出。除了在日本第一屆「CESA大賞」中取得了遊戲大賞之外，在SS上也推出過好幾個相關的作品，如《花組通信》、《花組對戰Columns》、《蒸氣Radio Show》等等。遊戲以外的還有舞台劇、OVA和電視動畫等，一再証明遊戲的魅力仍在。在年初更公佈了SAKURA大戰PROJECT，PROJECT其中一項是《SAKURA大戰》在DC上推出。

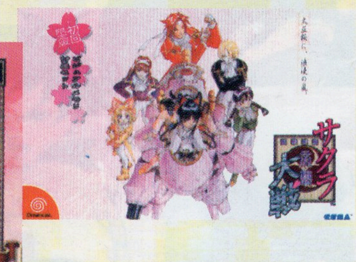


初回限定版



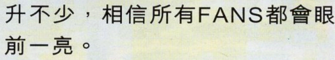
《SAKURA大戰》在SS推出以來已經四年，相信很多FANS已經翻玩過很多次，也把所有的事件和相片也儲齊。如果DC版不增加新要素的話，便會大大的減低FANS們的購買慾，因此SEGA將會推出初回限定和通常兩個版本中加入一些賣點。初回限定版中會連有一個粉紅色印有《SAKURA大戰》標誌的VMS，外型精美，FANS怎能錯過。另外兩個版本中也會有一隻映像碟，內容包括《SAKURA大戰3》和各種關於《SAKURA大戰》的影像。

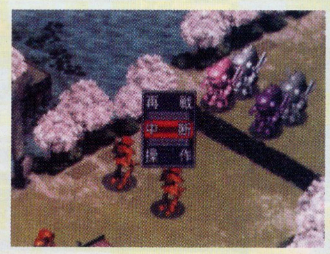


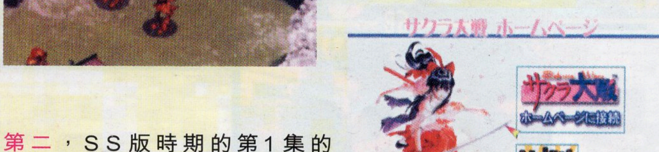


SS到DC的改變

除了會有初回限定版和影像碟之外，DC版也有很多地方作出改良。第一，畫面的解像度高出了很多，令到遊戲的畫面和動畫的質數都提升不少，相信所有FANS都會眼前一亮。







第二，SS版時期的第1集的SAVE DATA可以在第2集中使用，而且會令到出現的畫面有所不同。同樣DC版也可使用第1集的SAVE DATA在第2集中使用，而且第3集時也可以。

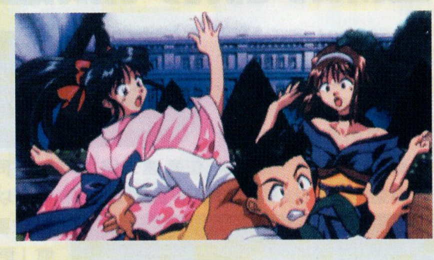
第三，遊戲會對應震動器，除了在戰鬥中對應之外，AVG部份也會對應的。比較SS版的臨場感會大大增加。

第四，戰鬥的途中可以作中斷SAVE，那麼便不需要把整場戰鬥玩完後才SAVE，有這種的設定會方便不少。

第五，第1集時如果想要進入「帝劇田長田一日」玩迷你遊戲的話，玩者一定要完成一次遊戲才能進入。但DC版在開始時已經可以進入和玩齊所有的迷你遊戲。

第六，DC版當然擁有通訊功能，雖然現在仍未知道會有何種功能，希望可以DOWNLOAD一些迷你遊戲和ICON到VMS等等的功能出現。

動畫一般的感覺



遊戲的AVG部份會以動畫，自由行動和會話構成的，遊戲的主角大神一郎(即玩者)是花組的隊長，他要和六位女角一起共同生活和作戰，六位女角會和大神產生好感，在最後最高好感度的女角便會出現ENDING。遊戲進行當要交代一些故事時，又或者出擊時會播出一些動畫，令玩者會覺得好像看著卡通動畫一樣。大神隊長在日間和晚上也會有一些自由行動的時間，玩者可以到劇場內四處走動，當遇上一些特定的人和事會出現會話的情形，有些更會出現LIPS(Live & Interactive Picture System)的選擇系統，選答的時間也會有好與壞的影響，有很刺激和緊張的感覺。





人物介紹



真宮寺さくら—父親在降魔大戰中為了封印降魔而犧牲，性格開郎、天真、有極強的正義感，最初已經對大神有好感。

大神一郎—遊戲的主角。原屬海軍的少尉，同時也是花組的隊長，團結花組的力量便是他的責任。

桐島カンナ—性格率直、豪爽、不喜歡轉彎抹角。雖然是空手道的傳人，但也有喜歡煮食和小孩的一面。

マリア・ダチバナ—性格沉默、冷靜、是花組的副隊長。為了過往發生過的事而將心封閉。最初並不接受大神為隊長。

アイリス—原名イリス・シャトーブリアン的法國女孩，因為害怕自己的靈力，所以很討厭戰鬥。經常也抱著她的小熊公仔。

神崎すみれ—田田財團的千金小姐的關係，絕對是大小姐的性格。不過意外地也會有接受人家意見的時候。

李紅蘭—說話充滿了日本關西腔的中國少女，對機械有濃厚的興趣。雖然曾經參與開發光武，但她的發明品經常也會爆炸。

櫻大戰世界



櫻大戰的年代是「太正時代」，是個和現實世界不同的空間。人們生活的所有設施如汽車、火車、甚至是飛船也是以蒸汽發動的。在這種蒸汽文化生活下的帝都．東京歷史上曾經出現過稱為「降魔戰爭」一事。巨大的邪惡化身「降魔」出現最終也被封印著。但這並非已經獲得勝利，相反軍政府為了要應付將來出現的魔物，以「靈子力學」和蒸汽科技開發了「靈子甲冑．光武」，這是可以應付連軍警也沒法對付魔物機械武器。由六位擁有靈力和可以操縱光武的少女，組織了軍方的神秘組織「花組」。她們平日會以「帝國歌劇團」的演員身份示人，而當有事情發生便會變成「帝國華擊團．花組」的身份去保衛帝都的和平。再加上由玩者演繹的主角花組的隊長大神一郎少尉，便成了櫻大戰的世界了。



好感度和戰鬥的關係



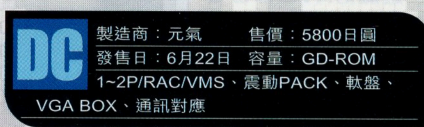
遊戲的另一個重要部份是戰鬥，六位女角也會有各自的「靈子甲冑．光武」，因為要操作光武是要靈力的，因此女角們的光武會有自己不同的攻擊模式和必殺技，要如何善用她們便是隊長大神的重要任務。遊戲中是可以儲氣的，當儲滿氣時可以使出華麗的必殺技。身為隊長的大神可以守護女孩們，只要選擇了要守護的對象，當她被攻擊的時候大神的靈子甲冑便會衝過去擋著攻擊。這樣做更可以令女孩子對大神的好感度增加。另外當在同一話的AVG部份令到女孩子們對玩者有好感的話，她們在作戰的時候會更利害，當好感度滿了時更可以和大神一起使出合體必殺技，所以要重視AVG部的對話選擇，可以使戰鬥時更得心應手。



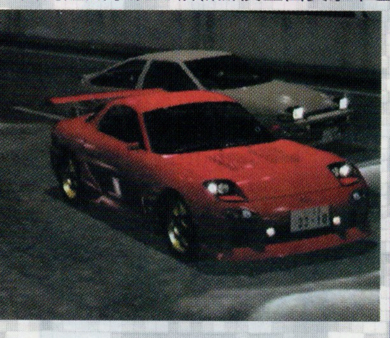
TEXT：悟空

首都高バトル2

最新元素大放送！！



喜愛賽車遊戲而又擁有DC的玩家，手上都必會擁有一隻以一對一挑戰的賽車遊戲《首都高BATTLE》，這隻以在高速公路中尋找不同對手挑戰的賽車遊戲，因為遊戲系統比較新鮮及畫面質素不差，所以在初推出時都非常受各玩家歡迎，到了今年廠商「元氣」更宣佈會推出此作的續集，相信機迷聽到這消息必定興奮不已，現在就為大家送上遊戲的第一手資料。





首都高BATTLE 2

新增元素一　車種數量

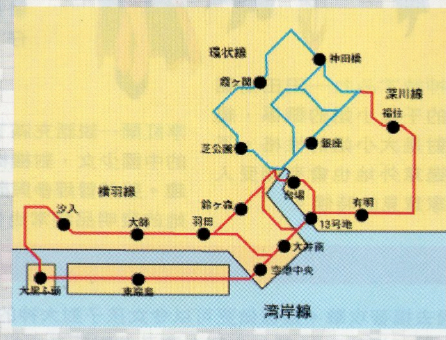
在最新一集的首都高中車輛的數目已由30輛增加為60輛，令選擇性大大增加，而上一集新車取得方法是一部份可用獎金購買，另一部份需要玩者去挑戰其他對手才會出現，但今集因為車種數目增加而相對玩者須要收集的資金數目會更多，玩者要挑戰對手的數目亦會相對地增加；除了車種數目增加外，在新一集首都高的選擇車輛畫面時亦增加了一個車種性能表，玩家可以在表中看到車種的各項數值，那些數值包括車種馬力、全車總重、轉彎能力、起動計(起步到極速)等，玩家可以依數值去選擇適合自己的車，此外汽車零件亦由上集的30種增加至今集的120種，令零件組合種類方面比上集更多。



首都高BATTLE 2

新增元素二　長度增加

第一集遊戲的賽道只有一條選擇，很多玩家也覺得不足夠，有見及此廠方便在續集中將賽道的長度大幅增加，由原來長度只有30km的賽道增加到180km，路線數目亦由東京區唯一的環狀線外再增加三條，增加的路線分別是深川線、橫羽線及灣岸線，區域亦由東西伸展到川崎和橫浜，整條路線的長度足足增加了6倍之多，而新賽道都是和上集的環狀線一樣都是以現在日本真正的高速公路作參考，即是如果玩家對上述數條公路有認識的話(可能嗎？)遊戲時定會更加有親切感；除了長度增加外賽道的難度亦有所增加，例如會有一些須要一定技巧才可通過的灣位，更加考驗玩家的控制技巧。

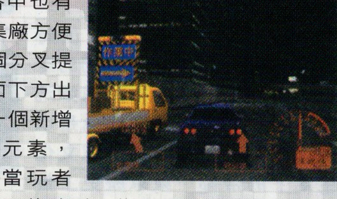


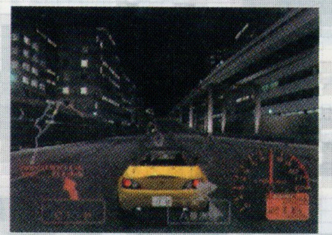


首都高BATTLE 2

新增元素三　路線選擇

路線除了被增加外，整條公路中也有多個分叉點或交合處，而在第二集廠方便為這些分叉點及交合處增加了一個分叉提示，大家可以從附圖中看到在畫面下方出現了兩個箭咀，這其實是今集另一個新增元素，當玩者即將駛到一些分叉點時畫面下方便會出現如圖中的箭咀，這時玩者便可選擇走那條路，不過圖中左邊有一輛放了一個牌寫着作業中的車，究竟那是否代表不能向左邊走？

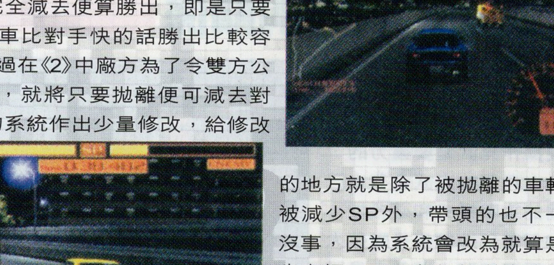




首都高BATTLE 2

新增元素四　SP消耗

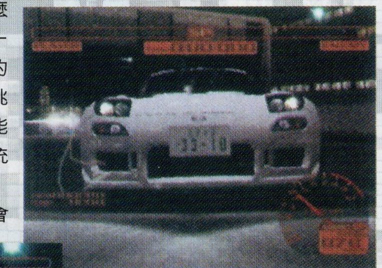
大家都知道遊戲的玩法是在公路尋找其他車輛挑戰，而挑戰方法就是在開始後就要不斷去將對手拋離，當與對手拋開一段距離後對手的SP值便會開始減少，只要將對手的SP完全減去便算勝出，即是只要自己的車比對手快的話勝出比較容易，不過在《2》中廠方為了令雙方公平一點，就將只要拋離便可減去對手SP的系統作出少量修改，給修改的地方就是除了被拋離的車輛會被減少SP外，帶頭的也不一定沒事，因為系統會改為就算是領先車輛，只要有任何碰撞的話也會令SP減少，即是玩家除了要將對手拋離外也要兼顧自己的車子，否則便會因為自己控制技術不好令到在領先狀態下輸掉。





新增元素五　拒絕挑戰

看了題目也會知道這是甚麼新增元素，在上集只要將同一隊車隊的手下打敗後，他們的頭目便會出場向玩者作出挑戰，這種挑戰在第一集是不能避免的，不過到了第二集系統便改為可以拒絕對手的挑戰，因為有時就算硬接受挑戰都會因為兩者的車子級數有別而輸掉，不過有了這系統便可以決定以現時車子的級數能否接受對手的挑戰，如還未夠實力的話便可暫時逃避一下，待有足夠實力再作挑戰也未遲。



新增元素六　自製隊章

大家有沒有覺得平時挑戰的車隊，在右上角出現的圖案都很特別？自己是不是也很想擁有一個屬於自己的隊章？可惜在上集只可以看，不過在今集遊戲已新增了一個隊章自行作成系統，玩者可以依自己的喜好去設計一個完全屬於自己的隊章，另外更可以將這個隊章交換給朋友，讓朋友與自己一起使用同一個隊章，這樣便可與朋友組織一隊「首都高車隊」。



模式介紹

與上集一樣，新一輯的首都高都有多個遊戲模式給大家選擇，現在便先與大家介紹一下將會在今集出現的遊戲模式；將會在今集出現的模式暫時所知有五個，分別是：「Quick Mode」、「Freerun Mode」、「TimeAttack Mode」、「VS Mode」和「Internet」。「Quick Mode」這模式在第一集已經存在，這可以說是遊戲的主模式，玩家可以在這裏不斷挑戰其他車輛去取得新車種，「Freerun Mode」故名思意即是自由行走，玩家可以自由選擇任何一條公路去飛車、亦可說是先作其他模式的練習；「TimeAttack Mode」大部份賽車遊戲都必定會有的模式，大家可否一次又一次去自己造出來的最快時間？「VS Mode」又是一個必定存在的模式，畫面變成上下分割，是與朋友進行對戰的模式，「Internet」亦是在上集出現過的模式之一，玩家可以利用DC的上網機能進入遊戲的網頁，用途應該有很多，其中有將自己在Time Attack模式內的最快時間登記上去，與世界各地的首都高迷比試一下看看誰是世界第一的飛車手。







新增元素七　皇者象徵

遊戲除了可以自己製作一個隊章外，更可得到其他車隊的隊章，方法就是只要將同一車隊的所有隊員全員擊敗，便可以得到他們車隊的隊章，玩者更可以將這些隊章貼在自己的車子上，不過暫時不知是否可以將所有得來的隊章全都貼在車子上，如果可以的話這必定是一種皇者的象徵。



TEXT：NEMESIS-T00

ガンスパイク GUNSPIKE

CAPCOM人物又再在彩京遊戲出現

CAPCOM和其他廠商合作推出遊戲的計劃十分成功，有關方面當然會再接再厲。今次合作的對象則是曾經一度合作移植《GUNBIRD 2》的彩京，遊戲方面則是一隻會在街機及DC推出、集動作和射擊於一身的遊戲《GUNSPIKE》。CAPCOM本身也有製作不少有名的動作遊戲，彩京則是射擊遊戲的老字號，加上NAOMI的機能，絕對是值得期待的作品。

DC		
發售商：CAPCOM	容量：GD-ROM	
售價：未定	發售日：未定	
記憶：未定	製作：彩京	
1~2P／STG／MEM／對應VGA BOX		

AC		
發售商：CAPCOM		
售價：／	推出日：未定	
容量：／	製作：彩京	
1~2P／STG		

故事

公元20XX年，世界經濟正處於混亂之中，恐怖份子變得猖狂，他們到處破壞令國家甚至世界亦面臨滅亡。



「世界和平聯合」為了消滅恐怖份子，於是針對恐怖份子以機械人作主力的特點，組織了一隊使用「MOTOR BOOTS」的「對機械人特殊部隊」對付恐怖份子。





遊戲特色

既然是NAOMI的作品，遊戲是多邊形立體遊戲已是意料中事，從已公開的畫面看畫面質素似乎不錯，而且兩位玩者以遠程武器向敵人攻擊時更充滿迫力。至於操作方面，遊戲只需方向掣和三個掣用，攻擊方面則有五種性質不同攻擊。加上可以二人同時玩，故此理論上除了可圍毆敵人或一齊射擊外，理論上更可一方上前攻擊，另一方作援護射擊。自由度十分之大。



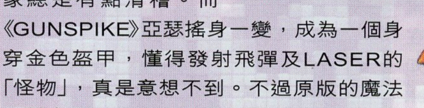


充滿個性的人物

已知遊戲可選擇的人物共有五人，和DC版《GUNBIRD 2》一樣，他們之中是有人來自CAPCOM遊戲的。他們分別是《STREET FIGHTER ZERO》系列的NASH(海外版：CHARLIE)、《STREET FIGHTER》系列的CAMMY和《魔界村》系列的ARTHUR(亞瑟)！原創人物則有前滑雪板冠軍SHIBA和謎之外國人劍士SEMONE。至於人物設計是曾在《GAIAMASTER》及《D&D》中設計人物的西村キヌ。



三位CAPCOM人物



ARTHUR

只能以「難以置信」四字形容，《魔界村》時代的亞瑟雖然是一個勇敢的騎士，但形象總是有點滑稽。而《GUNSPIKE》亞瑟搖身一變，成為一個身穿金色盔甲，懂得發射飛彈及LASER的「怪物」，真是意想不到。不過原版的魔法攻擊會否出現呢？盔甲會否被打碎呢？死時是否會剩下一堆白骨呢？

NASH(CHARLIE)

《SF》系列的設定中NASH雖然是個死人，但也是CAPCOM受歡迎的人物，很多作品也有他登場。和亞瑟相比NASH形象的改變比較少，可能因他本身是軍人的關係吧！從已公開的畫面中已確認NASH會有SONIC BOOM，「腳刀」相信也會出場，另外NASH是來自格鬥遊戲，白兵戰會否比其他角色有利呢？



CAMMY

另一位CAPCOM人物是在《SF》中原為VEGA(司令)部下的CAMMY，身手方面無從質疑。和NASH相比形象的改變更少，而不少原版的必殺技如CANNON SPIKE亦可重現。CAMMY可說是位輕量級的人物，近身攻擊可能比不上其他人物，但她的速度相信會比其他人物優勝。



TEXT：SAKURA KI



がんばれ！ニッポン！オリンピック2000

加油！日本！ OLYMPICS 2000

全機種制悉尼奧運2000

四年一度的世界體壇盛事奧林匹克運動會將於今年六月在澳洲悉尼舉行，世界各國也會派出最強的運動員參加這項比賽，目標是奪取田徑、水泳、體操和各式各樣的比賽項目的世界紀錄和金牌。而每一屆舉行奧運時，KONAMI也會開發一些有關的奧運比賽遊戲，今次KONAMI更加差不多是全機種推出，而差不多各機種也會有一些獨有的項目，使各機種的用戶也可以感受一下這全球盛事的樂趣。

PS

製造商：KONAMI
發售日：7月13日
容量：CD-ROM　價格：OPEN價格
SPT/MEM/對應手掣分插器

PS版可以選擇的國家有十二個，而可以選擇的項目多達15個，是所有機種中最多的。除了一些熱門的田徑、水泳、體操和舉重項目之外，獨有的項目包括單車競賽、獨木舟和彈板跳水等，都是其他的機種版本中沒有的項目。加上可以對應多手掣分插器，和朋友一起進行比賽樂趣更大大增加，一起向各種項目挑戰。

可以選擇的競技項目

1. 100米短跑
2. 400米短跑
3. 跳遠
4. 三級跳遠
5. 撐竿跳高
6. 擲鏈球
7. 擲標槍
8. 舉重
9. 彈板跳水
10. 50米自由式泳賽
11. 100米自由式泳賽
12. 單車1km計時賽
13. 單車短途比賽
14. 500米獨木舟比賽
15. 體操跳馬


■獨有的400米賽跑
■在游泳館中比賽


■單車競技比賽


■PS版獨有的獨木舟



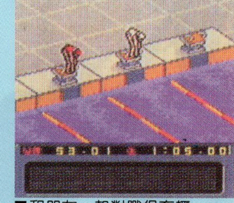
GB

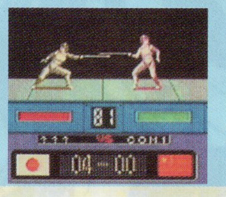
製造商：KONAMI
發售日：7月13日
價格：4500日圓
SPT/對戰CABLE

GB版本是KONAMI唯一對應的手提遊戲機。遊戲的內容和玩法也和其他家用機版本一樣豐富，可以選擇的項目也會有12項，除了一些熱門的田徑、水泳和體操項目之外，還有獨有的劍擊和乒乓球比賽項目。當然可以對應對戰CABLE和朋友們一較高下。而遊戲的畫面的製作也會相當細緻和漂亮，不會比家用機的魅力少呢。

可以選擇的項目

1. 100米短跑
2. 110米跨欄
3. 跳遠
4. 跳高
5. 撐竿跳高
6. 擲標槍
7. 舉重
8. 100米自由式泳賽
9. 體操跳馬
10. 飛碟射擊
11. 劍擊比賽
12. 乒乓球


■和朋友一起對戰很有趣


■GB版獨有的劍擊比賽

N64

製造商：KONAMI
發售日：7月13日
價格：7800日圓
SPT/震動器/擴張容量咭

N64版本中一共會有12項比賽項目可以給玩者選擇，除了一些熱門項目之外，獨有的項目是100米蛙式游泳。在這個版本當中除了一些激烈的連打按鈕的玩法和重視時間性操作的玩法外，也有使用3D STICK的玩法，正確使用其獨特ANALOG感覺的操作是很重要的，純熟地操作才可以奪得金版。

可以選擇的項目

1. 100米短跑
2. 110米跨欄
3. 跳遠
4. 跳高
5. 三級跳遠
6. 撐竿跳高
7. 擲鏈球
8. 擲標槍
9. 舉重
10. 100米自由式泳賽
11. 100米蛙式泳賽
12. 體操單桿
13. 體操跳馬
14. 飛碟射擊

■還是重視時間性的項目


■水中的畫面表現得很漂亮

PS2

製造商：KONAMI
發售日：2000夏天
容量：CD-ROM　價格：未定
SPT/MC2/對應手掣分插器

在PS2版本中可以選擇的項目都是悉尼奧運的指定項目中的12個，除了一些PS版本沒有的項目如110米跨欄、跳高、體操單桿和飛碟射擊之外，還有獨有的新體操絲帶項目。PS2版本除了畫面漂亮之外，其遊戲的真實度是非常之高的，因為在製造過程中是以那些世界級的選手作MOTION CAPTURE的，所以遊戲中的選手動作是非常真實的。

可以選擇的項目

1. 100米短跑
2. 110米跨欄
3. 跳遠
4. 跳高
5. 撐竿跳高
6. 擲鏈球
7. 擲標槍
8. 舉重
9. 100米自由式泳賽
10. 體操單桿
11. 新體操絲帶項目
12. 飛碟射擊


■畫面的表現非常出色


■模擬真實選手的動作



■遊戲要求高度的真實感

DC

製造商：KONAMI
發售日：未定
容量：GD-ROM　價格：未定
SPT/VMS

DC版本中可以選擇的項目共有12個，包括田徑、體操和射擊等的熱門項目，但是沒有水泳和獨有的項目。而因為現在關於這版本的詳情資料有很多都未公佈，可否對應INTERNET功能等等的問題也要等待最新的消息，但相信其他的機種的版本不會有太大的分別，也會同樣內容豐富和充滿趣味的。請繼續留意本刊的報導。

可以選擇的項目

1. 100米短跑
2. 110米跨欄
3. 跳遠
4. 跳高
5. 三級跳遠
6. 撐竿跳高
7. 擲鏈球
8. 擲標槍
9. 舉重
10. 體操單桿
11. 體操跳馬
12. 飛碟射擊

BY隨風



Memories Off Complete
メモリーズオフ

DC
發售商：KID
發售日：預定6月
售價：6800日圓　容量：GD-ROM
AVG/MEM

青梅竹馬非好事

又係青梅竹馬－

故事內容主要是講述主角的愛情及高中生活，玩者將扮演男主角三上智也。智也有兩位青梅竹馬的女性朋友，其中一位是彩花，而另一位則是唯笑。他們自幼便常在一起，過著平凡而快樂的生活。只可惜，因為彩花的離去，令到智也變得悶悶不樂，連內心也封閉起來。到底智也能不能找到一個，能夠接觸到他內心，並治療他內心傷痛的女子？

移植？加強？－

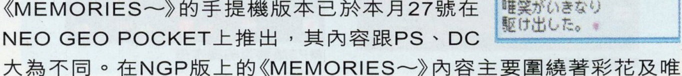
之前曾在PS上出現的作品《MEMORIES OFF COMLETE》現在終於決定移植至DC上。可是如果只是單純移植的話，又怎能吸引既有PS而又有DC的機主們購買呢？正因如此，此作追加了很多新要素，除了畫面細緻了許多之外，亦加入了新事件及CG，連故事內容亦跟PS版不一樣。另外還有一點引人之處，就是電腦版的其中一些要素亦加入DC版中，喜歡此作的朋友不要錯過。

遊戲玩法沒改變－

跟一般文字式戀愛遊戲一樣，此作的玩法主要是以文字交待劇情，再由玩者選出一個適合的回答。玩者的回答除了直接影響到劇情的進展外，亦是女孩子好感度改變的直接因素。今次DC版的分歧大部份已跟PS版不同，因此事情將會改變了不少，當然這亦代表追加了不少漂亮的CG。在今作中玩者也可以在「回憶模式」欣賞努力得來的CG圖片。



有關別的版本－



除了PS、DC及PC外，連手提機亦可找到《MEMORIES OFF COMPLETE》的蹤影。《MEMORIES～》的手提機版本已於本月27號在NEO GEO POCKET上推出，其內容跟PS、DC大為不同。在NGP版上的《MEMORIES～》內容主要圍繞著彩花及唯笑，而其他女角則不列入追求範圍之內，至於會否出現亦是一個未知之數。總之就是在兩位女孩中選擇一位，花心的玩者失望嗎？

CD方面－

喜歡聽遊戲中主角的聲音嗎？想聽聽她們的歌聲嗎？《MEMORIES～》的配音員將以《MEMORIES～》的名義推出CD，而兩位聲優所配的角色是彩花及唯笑。此CD將於5月24號在日本推出，有興趣者可自行尋找。

角色介紹－



唉，「追女GAME」又怎能不知道女孩子的樣貌？否則買了回來才發現她們全都是「豬扒、哥斯拉」不就氣死兼嚇死？好了好了，現在就為大家介紹一下她們吧，看看誰才是各位的心水之選？



霧島小夜美：大學的經濟系高材生，把智也當成是弟弟多於愛慕。




檜月彩花：優秀、明朗，是三個人之中最成熟的一位，平時總是為智也打點一切。某一天突然告訴智也及唯笑她要離開，令兩人感到不知所措。



今坂唯笑：跟智也、彩花青梅竹馬，是一位常帶著可愛笑容的女子。最喜歡笑著叫智也為「智」，有時候會頗為任性。可惜彩花的離去令她失去了笑容。



音羽KAORU：突然而來的轉學生，坐在智也的旁邊。這是新戀情的預告嗎？



伊吹MINAMO：智也的學妹，因為喜歡畫畫而加入美術部。雖然因為身體虛弱而常常進出保健室，可是性格開朗而且常掛著可愛的笑容。

雙海詩音：因為自幼便常常轉校，令她不太喜歡與人親近。喜歡看書，擔任圖書館委員。

TEXT: IKI

METAL MAX WILD EYES

メタルマックス・ワイルドアイズ

超任名作再臨！

熱點新作

DC	製造商：ASCII　售價：未定
	發售日：2000年夏天予定
	容量：GD-ROM　記憶：BLOCK數未定
	RPG／對應震動器

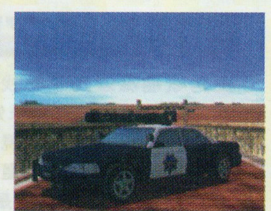
也許有讀者不知道，其實《METAL MAX》曾先後推出過任天堂(FC)及超級任天堂(SFC)版本，並得到了廣泛玩家的支持，是一隻出色的RPG作品。故事舞台為荒廢的近未來，玩者是一名駕駛戰車的「MONSTER HUNTER」，過著為賞金而戰鬥的生活。遊戲的最大特色，就是玩家能為自己的戰車進行改造，使之更具個人特色。現在，這《METAL MAX》將會推出最新作，而遊戲舞台亦轉往功能更強的DC上。



目標！最強戰車



在《METAL MAX-WILD EYE》中亦承繼了「玩家能為自己的戰車進行改造」的特點，並作進一步強化。在冒險旅途中，玩者除了以自身的肉體戰鬥外，在途中亦能取得不同性能、不同種類的戰車。本作會增至10種類以上，包括有強調攻擊性能的，適合重視攻擊性能的玩家；亦有強調防禦性能的，適合重視防禦性能的玩家。各位玩家也會努力為自己的戰車進行改造，希望自己的戰車能成為「最強戰車」罷！





故事

本作仍是荒廢的近未來為故事舞台，在一場「大破壞」後，人類的文明已接近滅亡邊緣‧‧‧‧剩下來的只是一小撮僥倖生還的人類、怪物、以及一個名為「RANK」的瘋狂集團。一天，主角的村莊受到「RANK」的襲擊，並且被迫至海邊的工業遺跡處當苦力。一天，主角與同伴計劃逃走，可惜途中遇上大爆炸，並與同行少女玲(レイン)失散‧‧‧‧喪失意識的主角輾轉漂流至古亞多羅‧比古斯(クアトロピークス)的鎮上，且被少女莎琪(サキ)發見。後來，主角更成為了這個鎮的「MONSTER HUNTER」，展開了新的人生。然而，在未來的戰鬥中，他將會再次遇上「RANK」及失散了的玲‧‧‧‧

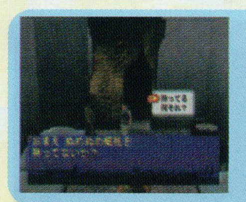
前作要素保留

其實《METAL MAX》之所以能得到了廣泛玩家的支持，是因為在遊戲中有不少有趣的要素，而這些「有趣的要素」在本作中亦會保留下來。

1) 賞金首領

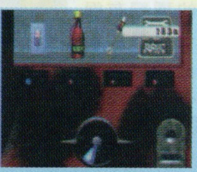
由於玩者是一名駕駛戰車的「MONSTER HUNTER」，過著為賞金而戰鬥的生活。故在擊倒賞金首領後可獲得大量金錢，替自己的戰車進行改造，防止怪物向自己挑戰

2) 收集ITEM



在遊戲的冒險旅途中，當玩者擊倒怪物後是可取得ITEM的，當中不乏異常怪誕的ITEM(用途不明？)，玩者亦可在沿途中收集這些ITEM，就算是戰鬥以外的樂趣罷！

3) 其他

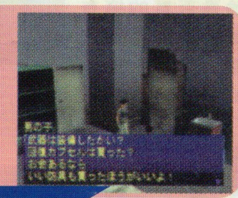


至於其他的則包括自動售員機，在遊戲中，玩者會找到不少自動售員機，在那些自動售員機前，玩者可進行ROULETTE遊戲(老虎機)，只要出現適當圖案便可取得獎品，不知當中可否包括一些隱藏的重要ITEM？此外，遊戲中亦收錄了一些MINI GAME如「BLACK JACK」等。



初段劇情流程攻略

1）為了成為世界一流的「MONSTER HUNTER」，主角便走出了古亞多羅‧比古斯鎮外冒險。





2) 在古亞多羅‧比古斯的東北面進發，會到達一條閉鎖的鐵橋前，在此可取得重要情報。

3) 沿鐵橋的道路向南進發，會到達一個DRIVE-IN，在這兒會擺放一部自動售員機。同時，玩者亦可到地下查看。



4) 沿DRIVE-IN的下水道進發，會到達怪物的巢穴，只要把首領擊倒，便可在輸水管的深處取得BUGGY(車)。





TEXT：悟空

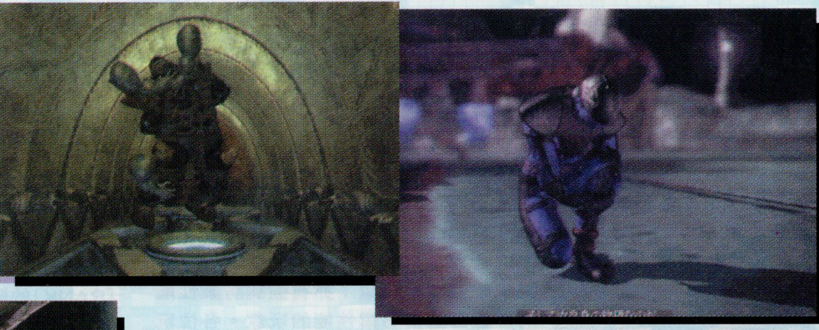
ニーベルングの指輪

NIBELUNGE之指輪

穿越過去與未來的冒險故事

DC
製造商：SUCCESS　售價：未定
發售日：8月發售預定
容量：GD-ROM
1P/AVG/

在遙遠的未來世界中，一班異種族入侵地球，四處都出現生靈塗炭的景象，**イッシュ**是人類唯一的希望，他為了拯救全世界的人類而單獨前往傳說之中的世界尋找擁有無比力量的「NIBELUNGE指輪」，嘅嚙嘸忽便為了這杖指輪而展開漫長的旅程。遊戲整個故事就是環繞着這杖「NIBELUNGE指輪」，在不斷爭奪之下指輪最終會落在誰的手裏？



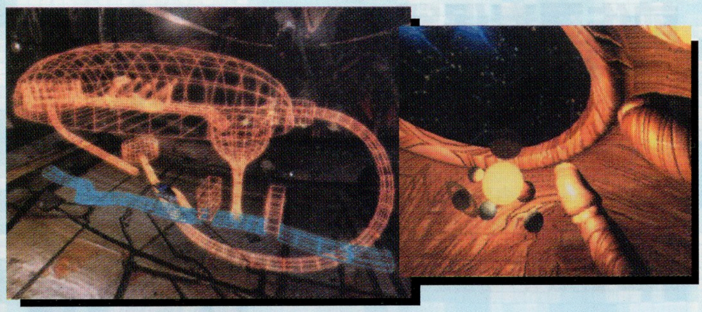
傳說之指輪

這隻「NIBELUNGE指輪」有一個傳説，相傳它擁有一種神奇力量，令擁有他的人都會得到至高無上的權威和力量，亦是因為這原因便引來一連串的爭奪戰，繼而爆發戰爭、侵略等恐怖行為，但一直也沒有人試過指輪是否真的擁有神秘力量，如果指輪真的有這種力量，它算是給世界幸福還是災禍？

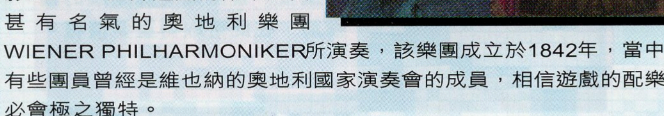
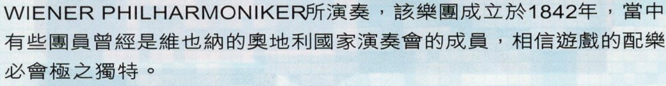


「尋找指輪之旅」

主角嘅嚙嘸忽為了尋找傳説擁有神秘力量的「NIBELUNGE指輪」，不惜冒險回到充滿未知性的過去，遊戲會以一章章的故事為賣點，每當完成一章便會出現一段小ENDING，完結後便會進入下一章的故事，現時資料已經知道遊戲會有四章，第一章是**アルベリッヒ**、第二章是**ローゲ**，第三章是**ジークムンド**，第四章是**ブリュンヒルデ**，暫時所知就是這四章，不過還未知道這四章的故事內容。



獨特風格

從資料圖片中可以看到遊戲給人一種很重西洋風格的感覺，不論是角色或背景都很有外國電影FEEL，此外遊戲的配樂是由甚有名氣的奧地利樂團WIENER PHILHARMONIKER所演奏，該樂團成立於1842年，當中有些團員曾經是維也納的奧地利國家演奏會的成員，相信遊戲的配樂必會極之獨特。

道具

除了特殊能力外，遊戲亦有一些特殊道具，這些道具不單可以幫助主角解開各種謎題，亦會幫助主角渡過不同的難關，道具的種類有很多種，其中一種就如圖中那樣是一具機械人型的物體，他有甚麼用途暫時仍是未知之素，除此之外亦有一種像人手及三角飛標的道具。



特殊能力

解謎相信是所有AVG遊戲必有的的項目，在遊戲中每位角色都有一種不同的特殊能力，遊戲每一章都須要不同的能力去解開特定的謎題，而每章一開始主角都會擁有不同的特殊能力，不過現時還未有資料知道這些特殊能力會否有使用次數限制或會否以能源作使用單位。



JET SET RADIO

小朋友，你識玩嘛？

DC
製造商：世嘉
售價：5800日圓　發售日：夏季發售預定
容量：GD-ROM
DC/1P/ACT/



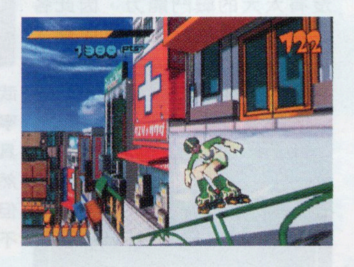
由世嘉製作，早陣子在東京GAME SHOW中大受注目的動作遊戲《JET SET RADIO》，在GAME SHOW時已看到完成度相當高，筆者覺得遊戲的背景有點像《CRAZY TAXI》，不同的只是由「的士」變成年青人玩的「滾軸溜冰」，遊戲會否像《CRAZY TAXI》般同樣大受玩家歡迎？我們就去看一下遊戲有多好玩。



操作簡單

遊戲的操作方法非常簡單，只須用控制器上的ANALOG控制遊戲角色的左右搖擺便能將角色控制自如，不用以按掣方式去令角色一左一右去移動，此外亦是只須用ANALOG便可控制角色做出各種高難度的花式，不過相信要做出跳躍等動作便須要按掣才可以做到，不知如想做出更難的動作是否要多按其他按掣呢？





屋頂又得、欄杆亦得，得咗



記得當時《CRAZY TAXI》可以上山入海，任何可以進入的都可以駛進去，這隻《JET SET RADIO》亦是一樣，而且比的士更加瘋狂，今次除了屋頂、馬路（下海暫時未清楚）外，更可以跳上各種天橋及欄杆進行花式，大家請看圖片，可以看到圖中角色正沿着天橋的欄杆滑下來，可惜只是圖片，如果是會動的話相信定會很有速度感。



玩噴油？

在外國那些腳踏溜冰鞋的年青人時常都會拿着一支噴漆，當心血來潮時便會隨意在街上故亂噴塗，而在圖片中我們也可以看到有時角色手中會拿着一支油漆，不知遊戲是否可以讓玩家拿着噴像外國的青年人那樣四處噴塗呢？如果可以的話又不知是否可以將自己的佳作記錄下來？





玩花式

跟着展出的是遊戲中每個角色施展各式各樣的高難度花式，有空中180度轉身，亦有屋頂跳躍，花式非常之多，不知你又能不能像他們那樣做出各種高難度花式呢？

玩天氣、玩場地、玩捉人



遊戲中有多個場地可以選擇，而且亦有天氣變化，現時所見的已有白天和黃昏，而照筆者估計相信遊戲所有圖片都是一個大版圖，就像《CRAZY TAXI》那樣，如筆者估計沒錯，這些巨大版圖又會有多少個呢？此外在遊戲進行期間會出現一些捉拿主角的人，那些人有三種，第一種是維護治安的警察叔叔、第二種是由不知名的組織製作出來的機械兵團，最後一種是與主角敵對的變態男仕，他們的變態數值有300%，絕對是生人勿近呢！

BY隨風





N64
發售商：任天堂
發售日：預定夏季
售價：未定　　容量：未定
RPG

不思議迷宮 風來之思寧2 ~鬼襲來！思寧城！

小小思寧為你起城樓

繼續為你介紹《風來之思寧２》—

上次曾經為大家簡介過《風來～》這隻遊戲，以及遊戲中的各個場景，不過遊戲目的還是不太明確，只知道它跟「拿特里村(ナタネ村)」及「鬼一族」有關係。到了現在，遊戲的目的已經完全明確化，到底故事關於什麼？現在立即為大家講解！

起城樓，防惡鬼—

可愛的思寧自幼便喜歡四處冒險，體驗一下各地的風土人情。在一次旅行的途中，思寧發現了一條小小的村莊－拿特里村，村莊內的居民本來過著寧靜和平的生活，只可惜突然有一班可惡的惡魔來攻擊這條小村莊。正因如此，村民們都顯得十分困擾，只好到神社聆聽天神的聲音。「想回復原來的平靜，就要找到一位『風來人』來為各位興建一個城市．．」對於天神場的回答，村民應該怎樣辦呢？





要什麼材料呢？—

遊戲中可以找得的道具不少，不過並不是每種道具都可以令建築物有好的效果，皆因每種道具都有其評價，而且堅固度亦不同。例如使用「土」的話，惡鬼們作出攻擊時便會很容易被擊破，可是如果使用「鐵」的話就堅固多了。換言之，各位除了需要找尋足夠的材料之外，那些材料的評價亦要高。道具的評價共分為三種，首先是「優」，是最好的一種；而「良」則是一般；最後的「並」就是比較差的評價了。

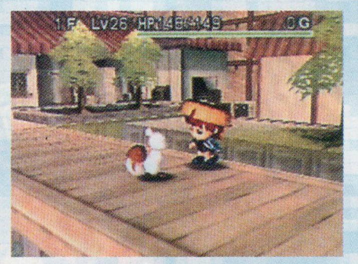




每天工作不簡單！—

既然需要由「風來人」來帶領各人建築城市，那麼思寧自然地擔起此重任了。為了守護這條和平的村子，思寧每天都四出找尋不同的材料以便及早把城建好。可是要建造一個城市又談何容易，思寧除了要跟村民聊天以得到情報外，亦要到有凶惡野獸的土地探險收集材料，還要把找得的道具送上「山頂之村」作加功，最後更要把已加工的物品運回城市，開始建築的工作。





冒險前的準備—

雖然親自去冒險可以找得不同的材料，有時候更可以得到珍貴的道具，可是冒險的地方通常都只是外表漂亮，實際上卻危機重重。要知道小思寧並沒有太大的戰鬥能力，因此各位在冒險前最好先為思寧購入武器及防具，否則遇到敵人時，思寧可能會被人活活打死喲！要買道具的話可以到「專門店」去，那裡雖然只賣一種類型的物品、如防具，但往往可以找到平時在雜貨店中買不到的物品呢！





對隊友的信任—

除了四處跟人聊天以取得情報外，玩者亦可以到「旅仲間」找尋同伴。其實於上次亦已介紹過了，「旅仲間」的目的，是讓玩者在這裡找尋適合的同伴一起冒險。因為即使思寧是一個武術高手，單憑一己之力還是難以於危險四伏的森林中安然無恙，更何況思寧只是一個弱不禁風的小人兒？找尋同伴是一樣很重要的事情，千萬不要忘記，有空就到「仲旅間」逛逛，找找有沒有武功好又愛助人的朋友吧！另外，於「旅仲間」亦可以得到一些情報。

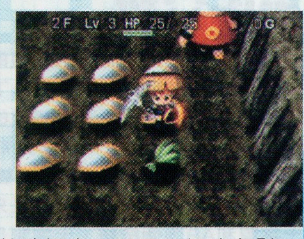


起城三部曲－

好喇好喇，其實遊戲最主要目的就是起城，雖然已知道起城的大概步驟，可是各位清楚要做什麼嗎？那麼現在就教大家如何起出一個美麗又堅固的城市，讓惡鬼們無法得逞！

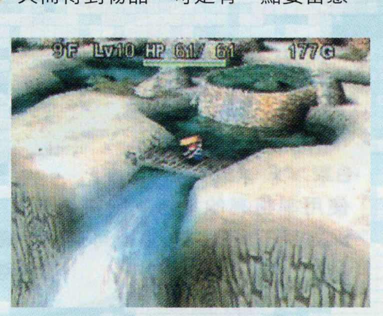
第一部曲：材料收集用心點

之前提過建造城市最重要的部份就是收集材料，要用好的材料才能建造一個堅固的城市！不過，到底在哪兒才能夠找到好的材料呢？除了上次介紹過的幾個地方如「奈落山峽」、「白銀靈峰」等，現在還發現了兩個新景點。首先是「竹林原野」，這個景色幽美的地方危險性不大，適合於初開始遊戲時探索。而另一個地方「無田藏之泉」則長年因為水氣的關係而顯得白茫茫一片，給人的印象是「水之場所」。亦因為地形分佈獨特，「無田藏之泉」共可以分為九個部份。





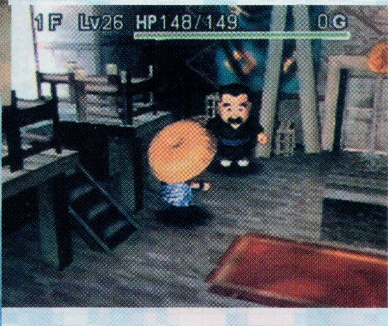
另外，玩者亦可以靠著跟村民聊天而得到物品。可是有一點要留意，如果玩者跟村民的關係太差的話，不但拿不到應得的情報，甚至連道具也買不到，更不用說從他們身上拿取道具了！因此平時除了要注意人際關係外，當村民被惡鬼攻擊時亦要立即施與援手，不然他們就會十分討厭玩者囉。

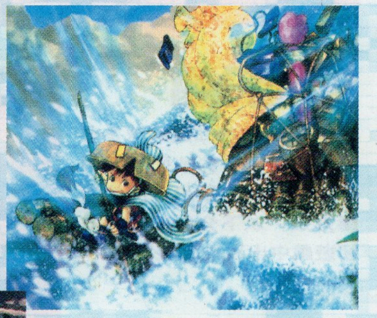


第二部曲：物品加強不能少

當收集了一部份的材料後，就要把它們送到山頂上的「謎之村」，因為未經過加工的材料並不能使用。可是移動到「山頂之村」也有可能發生危險，一不小心的話所有材料都會化為烏有。到達「山頂之村」後，各位就要找當地的村民將材料加工，他們其實即是上次提及過的「職人」。在「山頂之村」可以製得的道具包括有牆壁、門等物品，當然玩者需要提供足夠的材料才能調製成功啦！







最終部曲：回程時候要注意

其實玩者做這麼多工作，最重要的都是想在村莊中興建一個城市。那麼當材料加強後要做的工作，當然就是把材料從「山頂之村」運回拿特里村啦！在這個時候真的要打醒十二分精神，因為敵人常常都會選這個時候才來攻擊各位。試想想，當辛苦過後，並在快要得到成果時才被人搶走一切，是不是有點「嘔血」的感覺？不過即使沒有敵人，也不代表玩者可以安全地回到村莊，皆因路途可謂十分曲折，小心小心。當然，只要可以平安把道具送回村莊的話，各位的城市就可以加添新色彩，加油吧！



大談「鬼一族」－

名副其實，「鬼一族」是一個鬼的家族，他們的興趣就是幹一些損人而不利己、以及把自己的快樂建築在別人之苦痛之上的事情。今次他們的目標正是拿特里村，他們把村民的家破壞、把食物搶走，只要看到村民們困擾便會感到快樂。另外，他們更把村莊跟外界的一切聯絡斷絕，每當有船隻接近村莊時惡鬼們便攻擊之，其在罪大惡極！現在就來看看他們的「惡樣」吧！



奧爾巴（オヤブン）：「鬼一族」的首領，深得「鬼之子」們的信賴，對其子民很嚴謹。



加藍亞（ガラハ）：「鬼一族」的「兒子」，所有「鬼之子」都聽命於他。喜歡琪蘭蘭。



琪蘭蘭（キララ）：「鬼一族」的女兒，受全族人的寵愛。有一段劇情是思寧救了她的，劇情會否因此而改變呢？



鬼之子：「鬼一族」的子民，是向村莊作出攻擊的「鬼」。

TEXT：悟空

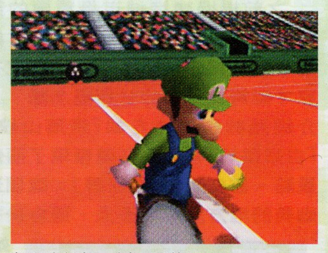
マリオテニス64
MARIO TENNIS 64
打完GOLF打網球

N64	
製造商	任天堂
發售日	7月21日
售價	6800日圓　容量：未定
1~4P/SPT/震動器對應	

任天堂在1999年以名下其著名人物MARIO及其系列角色為遊戲推出一隻哥爾夫遊戲，當時除了吸引到一班熱愛哥爾夫遊戲的玩家，另外亦因為MARIO樣子可愛而多吸引了一班玩家，而只着在二千年任天堂再次宣佈推出另一款以MARIO為遊戲角色的遊戲，這遊戲便是將會為大家介紹的《MARIO TENNIS 64》，究竟遊戲會否再次吸引一班非網球遊戲愛好者呢？



操作介紹



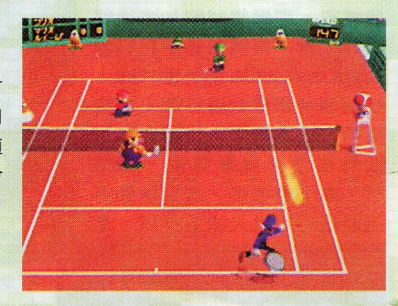
上期已經為大家介紹過遊戲的基本角色，今將會為大家介紹一下遊戲的操作方法；一般網球遊戲的操作方法都是只須用十字掣控制移動，和兩個按鈕作擊球，這隻MARIO TENNIS亦一樣，都是只用十字掣和AB兩個按鈕，十字掣是控制角色移動，而A及B兩個分別是高波和低波，請看附圖：

A掣：能將球以高波拉回去，通常用於對手打算上網攔截或站得太前時使用，如果使用得當的話對手往往都會因為趕不及而得手。

B掣：殺球或搓球用，使用率極高的按鈕，通常是先與對手不斷搓球，之後可突然上網將球扣殺下去，但因為它擊球時球的飛行弧度比用A掣較低，有時會因為力度不足而撞網。

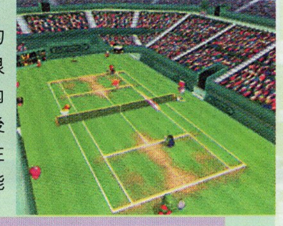
場地介紹

相信大家都知道網球是有多種不同地質的地面，不同的地質選手便要用不同的適應方法，以下介紹的是將會初遊戲中出現的比賽場地。



Grass Court

典型的網球場，整個場地都被幼嫩的真草所覆蓋，球反彈和飛的速度會很高，不過當經過一定場次的比賽後場內的清草會選手四處走動而被掘起，之後會開始見到少部份變成沙地，當球落在這些少部份沙地時速度及路線都有可能改變，要注意。



地質數值			
球速	高速	凹凸狀態	高

Clay Court

和草地的屬性完全相反，因為地面帶有黏性，當球着地前不論他的衝力及迴轉力有多強，着地後都會被這種黏性極高的地面吸或散去不少，而且地面的凹凸程度和草地場一樣高，不但球的飛行方向有可能被改變外，使用的體力亦會較多，所以有時候大家看到一些在泥地舉行的網球賽，選手的樣子都題得非常辛苦就是這個原因。



地質數值			
球速	慢	凹凸狀態	高



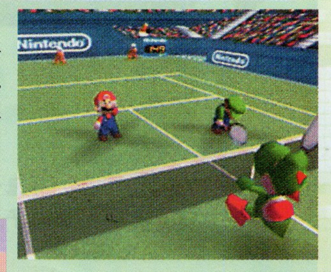
Hand Court

所有比賽場地最平均的一個，地面完全沒有任何草或泥，也沒有任何凹凸狀況，在這裏只要誰的技術及狀態較佳勝利便向着那方，不過因為沒有了草或泥這些能夠御力的物質，所以選手的腳便要承受很大的壓力，換句話説下盤根基較好的球員勝算會較高。

地質數值			
球速	普通	凹凸狀態	無

Carpet Court

場地由人造草覆蓋，網球在此場地的速度會非常高，而且不會出現像天然草那種使用時間長會被掘起的情況，因為球在此場地會很高速，對一些發球能力強的角色是一種優勢。



地質數值			
球速	高速	凹凸狀態	無



TEXT：NEMESIS-T00



DC
製造商：KONAMI
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：GD-ROM　記憶：最少9 BLOCKS
1~2P／ETC／MEM／對應震動PACK、專用控制器

兩個月前《Dance Dance Revolution 2nd MIX》推出了DC版，現在其另一版本《Dance Dance Revolution 2nd MIX Club Version》亦在DC上登場。所謂「Club Version」是指《DDR 2nd MIX》和《beatmania IIDX》連結在一起玩，這樣就像在Club同樣是DJ在拃碟、其他人則跳舞。雖然DC理所當然地不能和《beatmania》連動（DC根本冇出《BM》！），但可以跳《BM》名曲這特點仍保留。喜歡《DDR》的DC用戶不容錯過！





在DC上跳《BM》名曲

和PS版的分別

相信各位讀者（由其是《DDR》FANS）也知道這Club Version有PS版，而且更是推出了兩集，究竟兩者有甚麼分別呢？其中之一便是DC版並不是APPEND DISC，雖然價錢是貴了，但無需使用《DDR 2ND MIX》作開機碟亦算是好事。另外歌曲集合了兩集PS版的歌曲，所以價錢其實可以說不貴。由於兩者機能有別，LOAD碟較快及畫面解象度較高是意料中事。和前作一樣，DC版可以選擇角色或箭嘴，雖然不會改變難度，但見到一集的人物在跳舞或箭嘴變了中文等奇怪現象的確十分有趣。而那個會定期（即達成條件）出現遊戲情報或秘技的INFORMATION MODE依然健在，玩者有時間不妨去看看，可能會找到不少有用的情報、提示、甚至秘技。



遊戲模式介紹

ARCADE MODE

不用多說，這是移植自街機版的模式，同樣在完成一定數目的歌曲後便算完成遊戲。DC版在模式選擇畫面中是可以按ANALOG方向掣（任何方向）進入選擇角色及箭嘴的畫面（用方向掣選擇），另外在模式選擇畫面按／踏↓兩次便出現難度較高兼且原本要輸入秘技的隱藏模式ANOTHER MODE，再按／踏↓兩次便會出現更可怕的MANIAC MODE。不過即使玩者不在這裡選擇也有辦法，只要在歌曲的選擇畫面中按ANALOG方向掣（任何方向）便會出現一個選擇隱藏模式的小視窗，按左右便可選擇模式，同時在小視窗出現後輸入秘技便可令其他隱藏模式出現。順帶一提，如果按著B掣不放再按掣選ARCADE MODE便會進入PLAY OPTION，這裡可選擇SINGLE、COUPLE、VERSUS和DOUBLE四種玩法，不過若閣下只有一個手掣或氈便只能選擇SINGLE（因控制器不足）。



TRAINING

練習用的模式，除了可選擇所有ARCADE MODE可玩的歌曲外，更可自由設定難度、模式、速度等東西。用作練習一流。

EDIT

以遊戲中任何一首歌，由玩者自由設定箭嘴數目及位置，用作虐待自己或虐待閣下身邊任何人也是不錯的選擇。

INFORMATION

這裡有遊戲各種情報或秘技，當達成某些條件便會增加新情報或秘技，以下是部份秘技。

LITTLE MODE

在SELECT MUSIC畫面中按ANALOG方向掣（任何方向）令選擇隱藏模式的視窗出現，然後順序輸入←↓→↓←↓→↓↑。



LEFT MODE

在SELECT MUSIC畫面中按ANALOG方向掣（任何方向）令選擇隱藏模式的視窗出現，然後順序輸入←←←←←←←。

RIGHT MODE

在SELECT MUSIC畫面中按ANALOG方向掣（任何方向）令選擇隱藏模式的視窗出現，然後順序輸入→→→→→→→。

MIRROR MODE

在SELECT MUSIC畫面中按ANALOG方向掣（任何方向）令選擇隱藏模式的視窗出現，然後順序輸入←→←→←→←→。

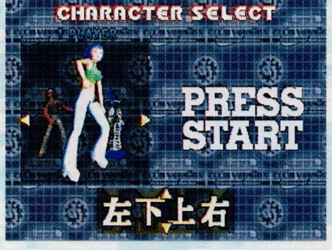
COLLECTION MODE

在SELECT　MODE畫面中移去HARD，輸入→→→→，成功的話HARD便會變了COLLECTION MODE。這裡玩的是所有曾經玩過的歌，所以必須配合VMS使用，否則關機便會沒有資料了。



追加新人物

在達成一定條件時，選擇角色及箭嘴的畫面會追加新人物。不過條件暫時未明，相信會和遊戲次數或時間有關。



TEXT：NEMESIS-T00

SAMBA DE AMIGO

DC	
製造商：SEGA	記憶：最少6 BLOCKS
售價：5800日圓／13600日圓(連沙鎚控制器)	
發售日：發售中	容量：GD-ROM
1~2P／SLG／MEM／對應MODEM、VGA BOX、沙鎚控制器	



本月DC最強作品



SEGA的音樂節拍遊戲除了有「地底」得很的《SPACE CHANNEL 5》，其實還有一隻在街機推出的沙鎚遊戲《SAMBA DE AMIGO》(開發的是SONIC TEAM)。除了玩法較一般音樂遊戲創新外，畫面亦十分有精彩及有趣，因此掀起了一陣熱潮。既然這是SEGA出品，推出DC度是意料中事，雖然DC版在完全移植之餘卻有少許美中不足，但其高質素絕對無從質疑。現在就介紹一下吧！

遊戲移植度

我自己並沒有玩過街機版(不過有看過別人玩)，所以不知道兩者之間有哪些細微分別(例如感應器的靈敏度、沙鎚的重量)，但單看畫面已經可以知道DC版有極高的移植度，因為無論那一處都可以看出兩個版本的畫面是近乎沒有分別的，相信可能和DC的機能或街機版使用的基板有關吧。而那DC版的沙鎚也造得不錯，用它玩的確一流，不過之後玩者雙手相信會累得想死……

至於缺點不是沒有，因為如果玩過街機版的讀者應該會發覺DC版缺少了兩首歌，哪兩首？不就是兩首著名拉丁歌手Ricky Martin的名曲《Livin' La Vida Loca》和《The Cup of life》，當局的解釋是因為版權問題，雖然街機版有這兩首歌，但要在家用機也有這兩首歌便必須再次商討的問題。直到目前為止，有關這問題的協商仍然進行中，相信問題解決後會將歌曲資料放到網上，讓各位DC用戶DOWNLOAD(可上網的……)。

遊戲玩法

由於使用的樂器不同了，所以玩法亦和其他音樂遊戲有分別。畫面中任何一方玩者也會有六個圓形，六個圈圈中間會不斷有藍色球移向各方向的圓圈，到達圓圈中間時便要用沙鎚指著那方向搖動沙鎚。而當出現了「ポーズをとれ」時便要盡快依照那火柴人擺POSE，不過只需做手部動作，腳是無需理會的。各種圓圈代表的方向如下：





紅色：上段
黃色：中段
綠色：下段

至於所謂的的方向便要視乎開始遊戲時選擇的身高及在OPTION MODE中設定沙鎚(マラカス設定)，故此設定時必須好好考慮。

那麼可否用手掣玩呢？答案是可以的。不過由於操作比較奇怪所以需要一段時間習慣，但習慣了後絕對比用沙鎚輕鬆不少(至少不容易累)。





左上紅	↖或X+Y
右上紅	↗或Y+B
左黃	←或X
右黃	→或B
左下綠	↙或X+A
右下綠	↘或A+B

＋：同時按

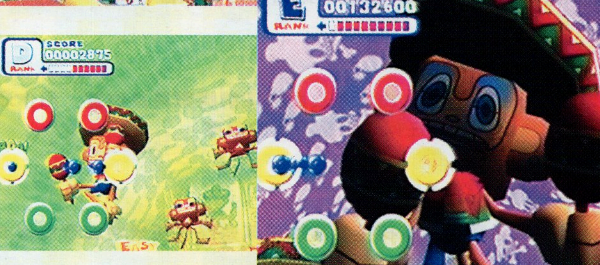
以上方向不能用ANALOG方向掣輸入

過版及失敗條件



遊戲的過版條件基本上和同類遊戲十分相似，同樣是不斷地提升GAUGE。和同類遊戲不同的是GAUGE是會有五條之多，每一條GAUGE代表一個RANK，過版便一定要取得C RANK或以上，相反C RANK以下或GAUGE扣盡便算失敗。另外，每個RANK也有不同的





畫面，RANK愈高氣氛愈熱鬧，而「死亡邊緣」的RANK E除了觀眾消失及時間變了夜晚外，AMIGO（那隻猴子，主角）的臉色會非常差，某些歌曲更可看到背景的AMIGO像矢吹丈般坐在擂台角落死去（而且更是沒有顏色的）！實在十分有趣。







模式介紹

ARCADE（アーケード）

移植街機版的模式，開始前先要選擇難度，EASY、NORMAL和HARD除了歌曲難度有別外，EASY是不會中途GAME OVER的，NORMAL和HARD則會在GAUGE扣盡時GAME OVER，不過如果玩者在OPTION（オプション）中設定為可CONTINUE（コンティニュー設定為YES）的話便可在GAME OVER前CONTINUE。之後便是選身高（HEIGHT SELECT），這會影響上段、中段和下段的位置，故此必須選擇最接近的身高。最後便是選擇歌曲，ARCADE在每版開始前提供三首不同的歌供玩者選擇，不過如果玩者是完成第一版時取得A RANK，下一版便會有六首歌供玩者選擇。同時，如果版數處於初期設定，第一及二版的RATE達98%以上，再以A RANK完成遊戲時便可進入SPECIAL STAGE。







ORIGINAL（オリジナル）

如果大家覺得ARCADE的歌太少便不妨玩玩這模式，因為它和ARCADE近乎完全一樣，唯一不同之處是ORIGINAL每版也從複數的歌曲作出選擇，而歌曲除了有ARCADE所有歌曲外，更可選擇在網上DOWNLOAD回來的新歌或在完成CHALLENGE中的項目取得的隱藏歌，更有不少街機沒有的歌。至於SPECIAL STAGE等秘技和ARCADE是一樣的。

CHALLENGE（チャレンジ）

DC版另一個原創模式，這裡共分為「沙鎚（マラカス）見習」、「沙鎚一人前」、「沙鎚名人」、「沙鎚達人」和「沙鎚大王」五種COURSE，每種COURSE也分為一定數目的版數。和其他模式最不同的地方是每版也有一定的條件限制，要依足條件才算真正完成該版。暫時已知可得到的歌曲和取的方法如下：



完成的COURSE	得到的歌曲
沙鎚見習	TEQUILA、LOVE LEASE、SOUL BOSSA NOVA
沙鎚一人前	SAMBA DE AMIGO

PARTY（パーティー）

亦是DC版的原創模式，顧名思義這是一個適合多人玩的模式（不過亦可和電腦玩）。這裡細為三個模式：

BATTLE（バトル）

對戰模式，和一般的雙打不同。雙方設有體力，更有炸彈，當搖沙鎚（當然要時間準確）時會令炸彈的數字上升，升至MAX時炸彈便會在對方處爆炸減其體力，所以玩得好除了要有技術外，更要有十分佳的反應才可。當歌曲完結或任何一方體力耗盡便算完結。歌曲、難度和身高等仍是可以自由設定。



LOVE LOVE（ラブラブ）

同樣是雙打，不過今次是講求雙方是否合拍，因為雙方也是用同一條GAUGE，GAUGE扣盡雙方也會GAMEOVER，故此必須要合拍。完成後便會顯示玩者和拍擋的LOVE LOVE度（相性）。



MINIGAME（ミニゲーム）

顧名思義這裡玩的是MINIGAME，這裡分為玩足五個MINI GAME看自己的拉丁指數的TOTAL CHECK MODE（トータルチェック）和隨便選任何一個MINI GAME練習的1 STAGE MODE。以下是五個MINIGAME：



■ 以打田鼠的方式玩

■ 藍色球變成要搖很多次才會消失的石頭

■ 次序是「1」→「2」→「3BA」，不要搖錯

■ 練習擺POSE

■ 可說是《SPACE CHANNEL 5》沙鎚版，故此除了要有記憶外更要有節奏感



TEXT：MARKS



STAGE逐個睇！！

筆者在上期主要介紹了新一集《POWER STONE》有可新玩法以及主要模式，，今期將會為大家介紹一下，在戰鬥中將會有怎樣的攻擊方法，以及在上集沒有的ITEM SHOP。

製造商：CAPCOM
發售日：發售中　售價：5800日圓
容量：GD-ROM　記憶：5 BLOCK
ACT/MEM/4P/對應NETWORK



ACTION POINT

特殊攻擊

按ACTION掣會使出特殊攻擊，而準確地擊中對手時，就會把對手所持有的POWER STONE打出來。可是跳高時使出的特殊攻擊和牆、柱上所使用的特殊攻擊將會成為每個角色的主力技，但由於打空時可造成很大空隙，所以不可亂來。

投技

投技在上集是角色的固有技，而到了今次的續集就變成了拿起對手的共通技。拿起對手後，可以按跳躍之外的掣，而效果就好像ITEM般將對手投出，令對手產生傷害。可是動作慢會令TIMING產生非常大的後果，使實際的對戰沒有使用的機會。

拾起ITEM

當走近ITEM的時候，按ACTION掣就可以將其拾起。之後除了跳躍掣之外，其他都可以使用。ITEM會有各式各樣的效果，例如有飛行道具、帶有特殊效果等，但基本使用方法就是差不多的。不過要小心拾起ITEM的時候，角色會處於沒有防禦的狀態。





投出ITEM

在STAGE內，會有木箱、炸彈和火炎彈等不同的ITEM。拾起ITEM之後，按ACTION掣就會向對手的方向投出(如果近距離按攻擊掣，會自動投向對手)。不過，每個角色在投出ITEM時都會有投出的距離和速度上的分別，大家可以在以下的表，看看自己使用的角色在投出ITEM的能力。

角色	投出距離	速度
FOKKER	普通	普通
AYAME	短	慢
GUNROCK	遠	快
龍馬	普通	普通
WANG-TANG	普通	普通
ROUGE	短	慢
GALUDA	遠	快
JACK	短	慢
PETE	短	慢
JULIA	短	慢
GOURMAND	遠	快
ACCEL	普通	普通



CATCH

當對手將ITEM投出，而差不多被擊中的時候，按ACTION掣就可以將ITEM捉住。由於每個角色所投出的速度都有分別，所以按掣的時間要非常小心的，因為這樣可以令攻守互調。不過當角色跳躍中、持有ITEM、或接近地上ITEM等特殊情況是不能進行CATCH動作。





受身

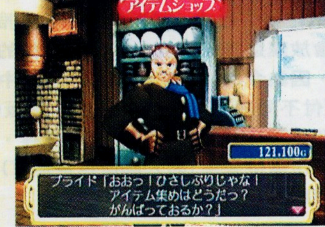
被對手以COMBO技或投出的ITEM擊中時，角色會立刻被彈開，而途中按ACTION掣的話就可以在空中進行受身。在受身後，可以立刻行動進行跳躍攻擊，但二段跳躍就不會進行了，亦可以整備一下再作攻擊。



ITEM SHOP

玩者可以在ITEM SHOP內進行確認ITEM的效果、購買或合成ITEM，以及玩輪盤。由於所有ITEM會有100皇以上，所以ITEM SHOP是不能沒有。今次將會詳盡地介紹一下ITEM SHOP內有甚麼乾坤。





■FOKKER的父親會RANDOM地出現，將罕有的ITEM或金錢送給玩者。

合成

合成就是將兩件ITEM組合，從而誕生出一件有別於之前的ITEM。製造出哪一件ITEM會取決於ITEM的組合，而有些貴重的ITEM是必須以特定的合成才可以獲得。無論合成的結果成功與否，用來合成的ITEM都會消失。當合成失敗的時候，MERU每次都會送一張贈券給玩者，而只要集齊三張就可以進行ROULETTE。



ESSENCE CARD

ESSENCE CARD就是合成的支援CARD，令合成的成功率提升，以此製作罕有的ITEM，不過它們的各個種類都會有不同的效果。當使用貴重的ITEM來合成，或不知道某組合的結果時最為有效。其中有一些ESSENCE CARD是可以在SHOP內取得的。



購買

在ITEM SHOP購買ITEM時所需要的金錢，都必須在ADVENTURE MODE取得(其他模式是不能取得)。金錢基本上只可以在SHOP中使用，因此想買的ITEM就可以即管購買。不過由於它們的價錢意外地高，所以除非是一些罕有的ITEM，否則都盡量在ADVENTURE MODE中取得。在離開SHOP之後，店中都會增加新ITEM，這樣玩者就要經常查看。



會話

PRESENT

如果將花束和書本等送禮物品，以及食物系的ITEM送給MERU時，她會以ESSENCE CARD作回禮。另一方面，以Catalogue和指南書等ITEM作禮物的話，圖鑑裏面的DATA會增加。



世間話

當中會知道有關合成的提示，與及HOMEPAGE的忠告。不過除此之外，就沒有特別的作用。

說明

玩者可以選擇不同項目來說明，其中會有合成和有關ITEM SHOP的各種情報，而全都是由MERU講解。這裏是沒有必要問取多次同樣的問題，因為當中是不會有意外或重要的事情存在，只適合初次進入ITEM SHOP的玩者查看。



ROULETTE

每次進行輪盤的時候，都需要玩者持有3張贈券才可。當盤針停止時，玩者就可以取得該顏色的相對ITEM。雖然玩法簡單，但可以取得一些在一定時間後才可得到的ITEM。另外，玩者可以按緊A掣來設定喜歡的顏色範圍，不過需要消費一點金錢。

ITEM 圖鑑

當中可以讓玩者知道已取得的ITEM效果和現存數目。當取得新ITEM時，或以Catalogue和指南書等ITEM作為送給MERU的禮物時，就可以令ITEM圖鑑的資料詳細一點。可是在VMS的MINI圖鑑中，可以將喜愛的ITEM進行登錄，而之後在戰鬥中會以VM Box出現。

試着 ROOM

在ITEM中會有一些可以用來改變角色GRAPHIC的。取得這種ITEM後，就可以在試着ROOM進行裝備，以玩者喜歡的姿態進行戰鬥。當所有裝飾品齊集就可以將角色進行大變身。



TEXT：NEMESIS-T00

筋肉番付ROAD TO SASUKE

今次是育成遊戲！

PS
製造商：KONAMI
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
1P／SLG／MEM／對應ANALOG手掣（可震動）



《筋肉番付》這電視節目的確很受歡迎，其遊戲版本亦曾推出兩集之多，反應亦不錯。既然遊戲受歡迎，廠商當然不會放棄這機會，於是《筋肉番付》的最新作推出了……不過不要以為這又是換湯不換藥的作品，因為今次遊戲化的《筋肉番付》中一個一年只舉辦兩次的「地獄」——《SASUKE》。和筋肉番付不同的是裡面分為四版，每版中均有一定數目的難題等待參賽者，每種難題也非常考驗各參賽者的力量、速度、反應等，絕對不易應付。另外，前兩集可說是和其他SPT遊戲一樣用作虐待雙手（因大部份也是連打），今集除了虐待雙手外更帶有育成遊戲的成份。喜歡這類遊戲的玩者不容錯過。

TRAINING



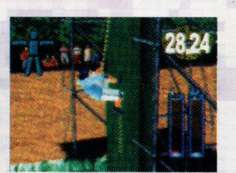
遊戲的練習模式，由於《筋肉番付～ROAD TO SASUKE～》中的項目全是講求連打速度或反應等，加上在每版任何一個項目失敗也會從新開始，故此練習絕對是必要的。開始前可從サラリーマン、フリーター、建築作業員、警備員、プロレスラー和タレント六個人物（職業）中選擇一人，他們的能力和育成模式初期時一樣，所以各位可以在育成模式介紹中知道那人最好用。如果各位的記憶卡有《筋肉番付VOL.1》及《筋肉番付VOL.2》（只有其中之一也可）的SAVE便可在這模式使用金剛君（即時常在OP或封面出場的光頭肉男），他的能力理所當然地比一般人強。至於版面方面，TRAINING模式的版面和育成模式時完全一樣，雖然沒有了最終版，但由於最終版只是玩爬繩，所以可以說無需練習的。

頭三版部份難關

STAGE1







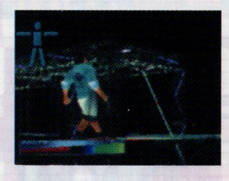
STAGE 2



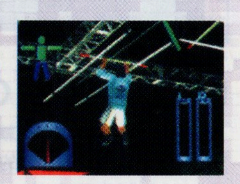




STAGE 3





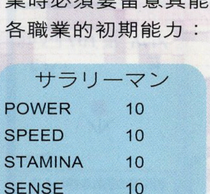


育成的方法

遊戲的故事是設定玩者想在離開日本工幹之前幹一番大事，於是他參加了SASUKE，意圖在三年內完全制霸SASUKE……以下我會提供少許心得。

職業方面

每種職業除了人物不同外，其實連能力也有不同，故此玩者選擇職業時必須要留意其能力。以下便是各職業的初期能力：



サラリーマン	
POWER	10
SPEED	10
STAMINA	10
SENSE	10
薪金	最高14萬

建築作業員	
POWER	10
SPEED	20
STAMINA	10
SENSE	13
薪金	最高18萬

プロレスラー	
POWER	20
SPEED	15
STAMINA	15
SENSE	5
薪金	最高20萬

フリーター	
POWER	8
SPEED	12
STAMINA	5
SENSE	5
薪金	最高11萬

警備員	
POWER	12
SPEED	12
STAMINA	12
SENSE	12
薪金	最高16萬

タレント	
POWER	2
SPEED	2
STAMINA	2
SENSE	34
薪金	最高22萬

食物



食物是一種過多或過少也不可的項目。每一星期開始前也要選食物，除了選些促進能力上升或減慢疲勞度的上升速度外，更要顧及卡路里，因為如果卡路里超過1000是很難在一星期內消化而令體重增加。故此總卡路里應盡量不超過1000。

時間



遊戲中，每星期也分為3 TURN，是「月火水（星期一至三）」、「木金土（星期四至六）」及「日曜日（星期日）」共3 TURN，當中當然會有不少TURN是不能做任何事的EVENT，而SASUKE會在每年的3月及9月的第四個星期日舉行，遊戲的時間則是3年。好好運用時間鍛鍊、工作及休息便是勝負關鍵了。

BY隨風

PS2 發售商：ATLUS
發售日：發售中 售價：5800日圓
容量：CD-ROM 記憶體：805KB以上
ETC/MEM

PRIMAL IMAGE 1
成爲攝影師的第一課

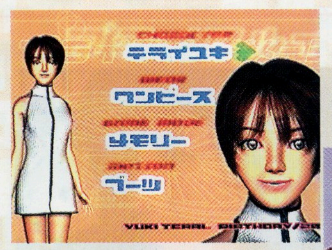
為虛擬人物拍拍照

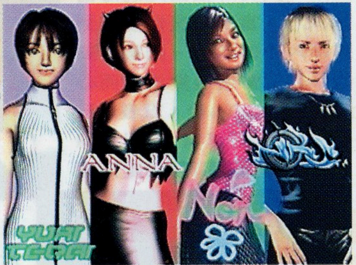
不知道大家有沒有聽過「虛擬人物」這個名詞呢？其實它算是「明星」的一種，不過最大的問題是「虛擬人物」並不是真人，而是由一些名作家所設計的3D人物。他們同樣地會出寫真集、有自我的興趣以及職業等。而今次所介紹的遊戲《PRIMAL IMAGE 1》，正是以虛擬人物為主題的遊戲的第一彈。如果各位有興趣認識一下這些虛擬人物們，不妨走進《PRIMAL IMAGE》的世界。



四位主角任選擇

遊戲中一共有三女一男的角色可以讓玩者選擇，其中三位女生分別是YUKI TERAI，NON以及ANNA，她們都是一些比較出名的3D女郎，為較多的人所認識，其中YUKI更曾推出過寫真集。而男性方面則是一位名叫NOBU的男生，不過之前公佈此作的時候並沒有提及他，因此相信他是一位新人物。





拍照的方式？

此作一共有兩個模式，現在先為大家介紹第一個模式－「拍攝模式」。「拍攝模式」中角色會自己做出一連串的動作，玩者要轉換不同的角度拍攝出她們最出色的一面。遊戲開始，各位選擇好喜愛的人物後，請為她們選擇一套合適的衣服及將會演出的動作。當一切OK後人物就會開始歷時大約1分鐘的表演。玩者要在這段表演中捕捉出角色們最美的一面。而每次皆可拍攝六張照片，當拍攝完成後會根據照片的質數而顯示玩者的得分。而當得到每一千的分數後就可以得到一種道具，最多可得到七種。

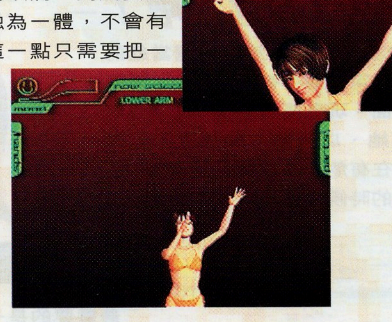


親自設計動作？

而另一個模式則是「設計模式」，玩者可以親自決定角色們的動作、場景、道具等。玩者可以隨意移動她們身體的各部份，以做出最適當的姿勢。不過有一點需要留意，就是當玩者為角色決定動作的時候，角色會有一個厭煩感。當厭煩感太高時，角色會心情不好，而樣貌也會笑得很僵硬。在這個「設計模式」中一共會有五個景點供玩者選擇，玩者要如何為角色們製造出最好的一面？

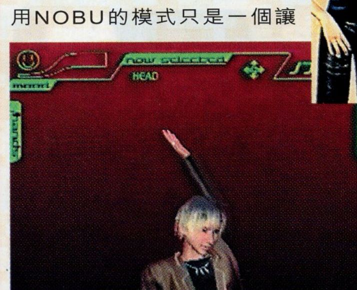
把道具及人物混成一體

在「設計模式」中還有可以使用在「拍攝模式」中得到的道具，不過到了這個地步相信玩者都會感到頭痛－到底要怎樣才能把人物及道具融為一體，不會有不協調的感覺？其實這一點只需要把一切弄得自自然然就可以了，試想像一下真實的動作怎樣做才為人物決定動作，切忌三心兩意不斷更改，這樣除了會費時失事還會令角色們心情不安呀！



男女角色有什麼分別？

不知是不是重女輕男的原因，三位女角色都可於「拍攝模式」中使用，但男角色NOBU卻不能。玩者只可以為NOBU設計動作，連場景及道具皆不能選擇，因為使用NOBU的模式只是一個讓玩者練習如何控制角色的動作的模式。希望在第二集的時候有機會再次看到並使用NOBU吧！



BY隨風

θ STORY [LOVE STORY]

愛情，有道理可言嗎？

PS
發售商：ENIX
發售日：發售中
售價：7800日圓　容量：DVD×2
AVG/MEM/對應震動手掣



NEW GAME
CONTINUE
VIBRATION OFF
THEATER MODE
©GE/ENIX 2000

電影？遊戲？－

PS2首隻把MOVIE跟遊戲融為一體的遊戲－「θ STORY」終於推出了。「不用2D畫像、不加3D技術，實實在在使用日本當紅明星作為遊戲中的主角。」「以DVD的高質數遊戲畫面，並加上角色們親自配音，令玩者遊玩時有如看DVD一樣。」這些全是此作未推出前的評價。可是，難道它並沒有其他優點？現在就來探索一下它使人著迷的地方吧！

人鬼情剛始－



當生命劃上句號時，是不是真的表示要跟這個世界永遠告別呢？當生命的燭光熄滅後，是不是真的表示沒有機會再重回人世呢？不知是幸或不幸，主角雖然因交通意外而去世，可是得到純真天使的幫助，令他得到六天重回人世的時間。在這六天中，假如主角可以跟女主角莉娜培養出感情，並得到「真實之愛」的話，逞角便可以復活，並使兩人白頭皆老。完全陌生的兩個個體，該如何去發展出愛情？而莉娜又會不會接受已經變成靈魂的主角，並把自己交付給他呢？



以言語取悅她的心－

在好感度日增的情況下，主角會慢慢出現人的形態，可是主角並沒有實體，因此平時能跟莉娜聯繫感情的方法就只有聊天一途。雖然聊天是一個增進感情的好方法，但在言詞間往往也會不小心回答了一些傷人的話語。為安慰莉娜內心的各位，千萬不要在說話間誤傷愛人的心靈，否則就會後悔莫及了。



用真心去感受吧！－

女主角莉娜雖然是一個當紅的明星，可是她亦有不為人知、脆弱的一面。玩者要以最寬容的耐心來包容她、以最溫柔的態度來對待她，在有危險的時候要保護她、在傷心的時候要安慰她。要知道，她最需要的是一個可以安慰她空虛內心、並以全部的愛來愛她的人，而不是一個呼之則來、揮之則去，把她當成復活功具的人。





當愛心爆滿時－

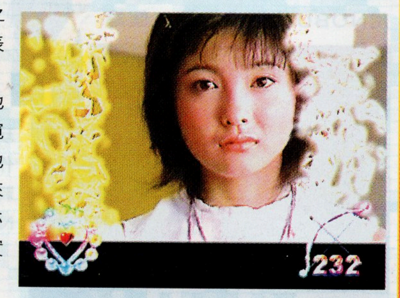
相信細心的玩者都會留意到畫面的左下方有一個心形圖案，其實那個正是莉娜的「內心」。當玩者慢慢接觸到莉娜內心的時候，圖案中間的心心就會慢慢變大，而心跳度到達100%後，就表示玩者終於找到「真實之愛」，除了玩者會因為莉娜之愛而復活之外，兩人亦可繼續快樂地生活。當然，愛是一樣要培養及珍惜的物品，假若玩者傷害到莉娜的話，她的內心可是會凍結的，當內心破裂之時，亦是玩者跟莉娜說再見的時候。





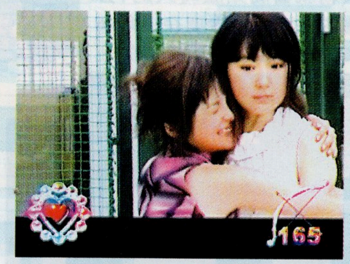
更了解她的想法－

自專心甚重的莉娜，又怎可能把自己的心事告訴玩者？幸好天使已給予玩者為數不少的「心之箭」，當莉娜露出落寞的表情，或在強顏歡笑的時候，玩者只要按一按「○」，向她發射一支「心之箭」，便可窺探一下她內心所想、看看她最真實的一面。當玩者越來越了解莉娜之後，好感度亦會隨之上升，慢慢步向「真實之愛」。



過去、現在、將來－

不論是誰亦有各自的過去，莉娜也不例外。某些時候莉娜會回想起過去的事情，可是她的過去卻不是好的回憶，各位要記得安慰這可愛人兒。另外雖然遊戲時間只有六天，可是發生的事情也不少，各位一定要陪伴著莉娜，給予她鼓勵並成為她的精神支柱。而遊戲中最令人感興趣的功能，就是在遊戲結束後可以利用看DVD的方法來把遊戲重溫一次，成為一部真正的電影，一部找尋「真實之愛」、最為感人的電影。



找尋「真實之愛」—

雖然遊戲中一共有六天的遊戲時間，可是由於篇幅有限，而且每天的內容亦頗為長，因此只為大家講述頭三天的故事。另外遊戲會隨著玩者的回答而作出分歧，所以也許本人的介紹會與各位有些不同。

第一天：

我在海邊發現了莉娜後，看到眼淚不斷從她眼眶中掉落。我很想令她出現笑容，於是不斷逗她說話。可惜我忘了現在的自己會嚇怕她，她害怕地找人求救令我的心感到一陣刺痛的感覺。怎料她竟然錯找一個登徒子作為求



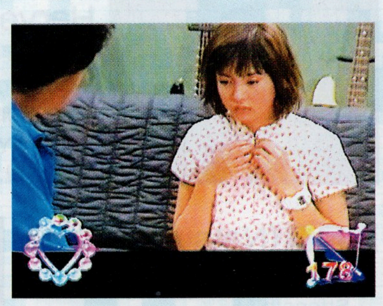


救對象，下場當然是被調戲一番。看到心愛的人兒被欺騙，我又怎會坐視不理？把登徒子打敗後，莉娜終於減輕對我的戒心。回到她的家後，莉娜問了我一連串的問題，而我亦很樂意回答。一段時間後我終於看到她露出笑容，太好了！當天莉娜正好要工作，表演中的她露出很甜美的笑容，可是到了後台她卻沒有太好的心情，更因為一罐汽水而責備其經理人初子。我不想看到如此的莉娜，便用口紅在鏡子中罵了她幾句，最終令到大家不歡而散。就在這時候，突然有一個人闖了進來把我們嚇了一跳，原來他是莉娜的經理人，對莉娜期望很大，可惜莉娜卻沒有心情理他。



第二天：

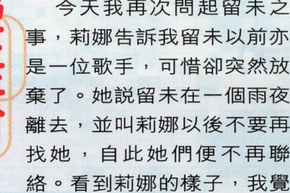
莉娜今天去找傳說樂隊FROST MOON其中一員霜月春秋，本來去找他並沒有什麼不當，可是他是一「隻」出名喜歡年輕少女的「色狼」。到達後他給予莉娜一杯放有安眠藥的咖啡，我當然立即阻止莉娜飲用。可是莉娜卻





好像早已有心理準備似的想把咖啡喝下，幸好我及時把咖啡打掉並倒在「色狼」身上，怎知在他轉身後莉娜竟自動自覺地脫衣服！天，我不想看下去了！當我逃出去後看到天使，天使罵我怎麼不去救莉娜，我只好再次回到房屋中把「色狼」打暈。莉娜生氣地離去後在街中閒逛，在途中她被一位少女所吹奏的色士風樂聲吸引而停下來欣賞。曲畢莉娜問少女為什麼獨自表演，「這是我的夢想」少女回答說。突然莉娜想起剛剛她為了名利而向「色狼」投懷送抱，自我厭惡感尤生。回到家後莉娜立即沐浴，像要洗掉「色狼」留在她身上的氣味似的。一段時間後門鈴響了，原來又是莉娜的經理人，可是他好像發狂了似的，莉娜因為害怕而呼喚我，我當然立即趕來陪伴她。在跟她聊天的時候，她提及從前有一位很好的朋友留未，可惜卻因為一點事現在已經沒聯絡了…





第三天：

今天我再次問起留未之事，莉娜告訴我留未以前亦是一位歌手，可惜卻突然放棄了。她說留未在一個雨夜離去，並叫莉娜以後不要再找她，自此她們便不再聯絡。看到莉娜的樣子，我覺得她還是很喜歡留未這個朋友，於是便鼓勵她去見見留未。終於她鼓起勇氣去找留未，不過到達花店後，卻沒有勇氣進去，說只要看到留未快樂就足夠了。她這樣就甘心了嗎？在再次鼓勵下莉娜終於願意進入花店找留未聊天，可是留未竟然說不想再看到她。這令莉娜受到很大傷害，不過最終她還是向留未說出心底話，表示自己不想失去留未這個朋友。經過一輪對話後，留未請莉娜在海邊等她，不久之後她拿著一把鮮花送給莉娜。「我一定會努力的！」莉娜向著留未及自己承諾著。回到家後莉娜收到一份禮物，怎料這禮物竟然是上次的那個登徒子所送的一條裙子，原來那個登徒子一直也很喜歡莉娜，不過他的精神狀態卻有些問題。莉娜害怕地把裙子燒掉，但那登徒子卻突然出現並想殺掉莉娜。經過一輪「苦戰」後，我捉著莉娜的手把她帶離房屋。看到莉娜因為在天上飛而感到高興，卻又同時想起往事而感到悲傷的樣子，我心中百感交集，決定要誓死保護這脆弱的女子…(主角不是已經「死」了嗎？)







TEXT：NEMESIS-T00



在空中滑浪

PS2
製造商：IDEA FACTORY
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：65KB以上
1P／SPT／MEM／對應DUALSHOCK2

滑浪這運動的確十分刺激，不過由於危險性太高所以不是人人也敢玩。而在電視遊戲機上亦推出過滑浪遊戲，不過水準不算高。現在介紹的PS2遊戲《SKY SURFER》亦可說是滑浪遊戲，不過它比滑浪厲害得多，因為它不是在海中滑浪，而是在空中「滑浪」！除了要在向下降時不斷做花式外，更要保持平衡以免高速墜地；之後又要用降落傘降落，難度更非常之高。而遊戲亦利用了PS2的強大機能造出一個十分廣闊的3D空間，畫面方面更加無需多說。遊戲另一吸引之處是使用了一隊頗受歡迎的樂隊Janne Da Arc的兩首歌曲《Vanity》和《Heaven's Place》分別作OP及ED歌曲。



操作方法

DIVE TO AIR1時(做花式)

按鍵	說明
□△×○	用作做SPECIAL MOVE(花式)，只要依一定的次序順序按便可使出各種花式。
左STICK	用作在空中作平衡防止墜地
右STICK	輸入SPECIAL MOVE指令後不斷旋轉右STICK便可不斷加分。

DIVE TO AIR2時(降落傘)

按鍵	說明
←／→	方向轉換
↑	前進
↓	後退
L1	顯示最接近氣流的分向
R1	顯示最接近氣流的分向
×	上昇
□	下降
左STICK	方向轉換、上下移動
右STICK	方向轉換、上下移動

BEAT BALLOON

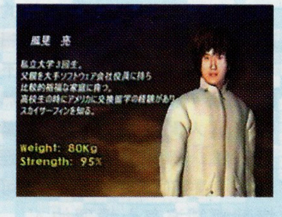
按鍵	說明
←／→	方向轉換
↑	前進
↓	後退
×	上昇
□	下降
左STICK	方向轉換、上下移動
右STICK	方向轉換、上下移動

人物介紹

雖然《SKY SURFER》近乎沒有故事，但遊戲中三位角色除了有比較重要的體重等個人資料外，更有詳盡的背景及他們為何開始玩《SKY SURFER》。以下便是遊戲中三位角色。

風見亮(Ryo Kazami)

體重：80Kg
Strength：95%



地位像第一男主角般的風見，是所有人物中擁有最重量和力量的，所以不易受風影響，降落比較容易，亦不易失平衡。但相對來說做花式時較難取高分。



Harvey Hamilton

體重：68Kg
Strength：85%

體重和力量也在風見和夏目之間的HARVEY，能力也在他們之間，是一個平均型人物，適合初學者。

夏目舞(Natsume Mai)

體重：52Kg
Strength：66%



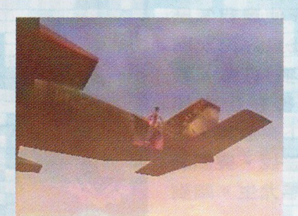
遊戲的「紅一點」(唯一女性)夏目，重量和力量理所當然地比兩位男性低，做花式非常容易。但因體重太輕結果非常容易被風影響而難以降落，是適合高手的人物。

玩法介紹

DIVE TO AIR

前半部份(DIVE TO AIR1)

這主要模式的玩法不算太難，當從飛機上跳下時便會開始這部份。玩法十分簡單，只需在「○△×□ボタン入力で技を決めろ」出現時在輸入SPECIAL MOVE的指令，當「右スティックでスピンを決めろ」出現後不停轉右STICK，直到「GET READY」出現後才在適當的時候停止便可得到高的分數(但時間必須好好掌握)。如果做到VERY GOOD STYLE便會得到一個漏斗，取得三個漏斗後便會得到TIME BONUS。



有時角色會出現失去平衡的狀況，當「左スティック

でバランスを取れ」出現時便要用左STICK控制角色平衡。當上方是淺色的天，白色十字在中間，藍色的地在下方時便會平衡。否則當完全失去平衡時便會立即墜地（前半唯一GAME OVER），由於遊戲是不可CONTINUE的，所以必須時常留意平衡計。







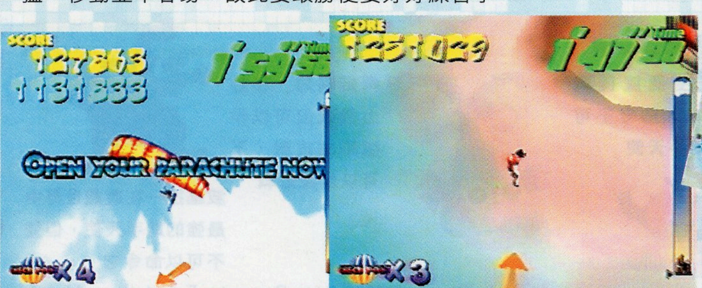




後半部份(DIVE TO AIR2)

進入法：前半部時間到了時便會出現「OPEN YOUR PARACHUTE NOW」，這時立即同時按L1＋R1便可打開降落傘開始後半部份。

大家可能前半部份太容易，但是原來後半部份才是戲肉所在。因為它玩的是降落，更是以降落傘降落，「只要」撞爆一定數目的CHECK POINT汽球再找出GOAL終點降落便可，若撞爆的汽球數目不足便降落或降落地點錯誤便會GAME OVER。最麻煩是遊戲使用的是降落傘，若沒有上昇氣流之助是會不斷下降，但空中本身風勢頗猛，移動並不容易。故此要取勝便要好好練習了



BEAT BALLOON

老實說，雖然這類遊戲有一個練習模式不足為奇，但是效用那麼低的我也是第一次見……玩法是控制人物在大風扇上活動，目的是在限時之內撞爆汽球，完成一版後便會進入下一版，如果時間到了或走出風扇範圍外便會輸掉。雖然這模式可以選擇RETRY，但RETRY是會從第一版從頭開始玩，用不用便要看閣下了。而操作方面及玩法和其餘兩個模式有極大的分別，故此是否能作練習模式用真是見人見智了……



SPECIAL MOVE 指令表

技名	指令
SCORPION	○△×
MENHOUSE SURPRISE	□△×
OPEN TOURING CAR	□□□○
THE PLATE	△×△□
TYDY BOWL IN THE HOLE	□×○□
BENDING REED	△□×○
PROPELLER	□△○×
FREE FALL	△××△
BURNER SPEED	○○○□
SNOW BALL	△□□○
AVALANCHE	△○○□
BARREL ROLL LEFT	×○○×
BARREL ROLL RIGHT	×□□×



Text：Sakura Ki





可愛有趣的 REAL TIME 戰略

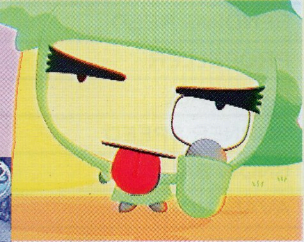
一直以來REAL TIME戰略性SLG的遊戲內容多數會以一些軍隊去占領敵人的基地，再以賺回來的金錢去強化軍力後繼續進行遊戲，玩這類型的人大多數也是男性，很小女性和小孩會喜歡玩這一類的遊戲。原因這類遊戲做型並不可愛，很難吸引她們。所以SCE便推出了這個可愛的REAL TIME戰略性遊戲。





戰略性 SLG 遊戲

廠商在製作這遊戲的過程中，為了照顧一些平時很少接觸REAL TIME戰略性SLG遊戲的玩者，為了吸引他們想玩的意慾，便以一些做型可愛和有趣的角色去吸引他們，再加上設計系統時盡量簡單化，令到害怕這類遊戲的玩者也會放膽嘗試，這可令他們有多個選擇。





■設計簡單的系統

立志成為天神的芝巴

在非常遙遠的宇宙中有一個地方，是個居住了很多天使的星球。在這裡每年也會舉行成為天神的測驗。主角芝巴收到了負責的監督送來一封信，邀請他參加本年的測驗，一直也希望成為天神的芝巴便決定參加。這次的測驗除了芝巴之外，也會有很多對手參加，要把所有的對手打敗才可以成為天神。





遊戲模式和目的

遊戲會有兩個主要的模式，第一個是只可以一個人玩故事模式，而這模式中玩者只可以選用主角來進行遊戲，目標是要把所有敵人打敗；另一個模式是自由對戰模式，玩者可以選擇和電腦或朋友進行對戰。玩者可以選擇在故事模式中CLEAR了版圖。遊戲目的是不停地召喚一些助手天使去幫助玩者，把敵人的根據地攻破。



如何進行遊戲？

在遊戲的過程中，玩者要首先召喚多些「巴超」來幫忙收集由「基魯迪美樹」掉下來的珠，收集後儲到皇帝帳幕裡。當儲了足夠的珠後便可召喚「快巴」幫手，這樣可更快收集大量的珠。之後玩者可以召喚「比其」來作防衛的工作，然後再用烽火去引導助手天使前進。當遇到可以建做帳幕的地方時候，便命令巴超在那兒建做帳幕和繼續收集更多的珠。其間可以使用快巴來把後方陣地的珠運到前方去。有了足夠的珠更可以召喚「呵姆呵姆」和「波基拉」進行攻擊，還可以把波基拉的蛋運到敵陣，只要把對手的皇帝帳幕破壞便可以得到勝利。



■可以一次過下命令



■瞄準後便可以點烽火

各種助手天使

巴超—用少數的珠便可以召喚，可以搜集珠和建做帳幕，但戰鬥能力卻很低

快巴—擅長搬運任何東西，腳程快，可以偷取敵人的珠，但沒有戰鬥力

比其—天生便擅長戰鬥，是進攻和防守不可以缺少的助手天使





呵姆呵姆—移動力很低但可以作遠距離攻擊，不可以作接近戰



波基拉—在遊戲世界中最強的助手天使，但並不可以命令它

TEXT：悟空



自名廠KONAMI推出首隻音樂遊戲《BEAT MAINA》以來，因為大受歡迎引至其他廠商效法她推出音樂遊戲，就以將會為大家介紹的這隻《PACA PACA PASSION 2》，今次已是其遊戲系列的第二輯，與第一集相距已有一年多的時間，究竟今次遊戲會帶給玩家甚麼新的驚喜？現在就立刻給你一個答案。





遊戲玩法

一般的音樂遊戲玩法與其他同類型遊戲大致相同，同樣是一邊聽着動聽的音樂，一邊照着畫面上的指示去按下適當的掣，而過往的音樂遊戲大部份都是由上方不斷落下指標，當指標去到一特定位置時玩者盲要按下相對的掣，按下掣後電腦會立即分析玩家按掣的準確度而給與分數，當音樂完結時如玩家能夠保持在一個水平上便可過關，相反在歌曲播完之前或之後分數已變成零遊戲便會結束，而這隻《PACA PACA PASSION 2》卻與一般音樂遊戲的玩法有點不同，他的玩法是在畫面左右兩邊會有兩行稱為SOUND CHIP的柱，遊戲開始時兩行柱都會出現一些有顏色的CHIP，而上方亦會有一條白色的BAR開始跌下，當白色BAR到達柱中的CHIP時玩家便要按下相同顏色的掣，就這樣直到音樂完結為止；另外遊戲的計分方法亦十分特別，相方兩邊都有一條LIMIT線，玩家要以不穿越這條LIMIT線為基本，穿過的話便算失敗，而分數計算方法就是先計算好玩者在整首音樂中得到多少CHIP，CHIP的取得法就是失手越多得到越多，當音樂完結後便會再計算玩者得到多少個PERFECT，PERFECT越多便給對方增加「高度」，即是玩家要任何一種東西都要取得越少越好，不過PERFECT卻取得越多越好，最後計算好PERFECT數後便會加進對方的CHIP內，只要取得PERFECT多便能將對方「谷」過LIMIT線而取得勝利。







多種樂器伴奏

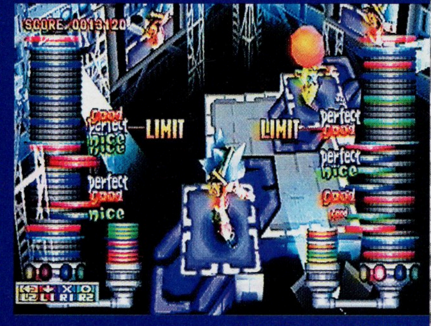
今集另一特別之處地方就是按鈕的顏色，因為在今集中每一個按鈕都代表着一種樂器，當玩家進行遊戲依照畫面指標按下相同的掣時便能造出一種樂器大合奏，不過遊戲中所有歌曲都有一定難度，不要說組出樂器大合奏，就連整首歌曲一個指標也不錯已經是很難的事，不過這對於一班熱愛音樂遊戲的玩家來說可以聽到一首好曲已經可以了。





玩後感

一向不甚愛玩音樂遊戲的筆者覺得這隻《PACA PACA PASSION 2》不錯，當中的音樂大都是一些有強勁節奏的音樂，令玩者一聽到音樂為之一震外更令隔鄰的人也舉頭觀看，不過遊戲的難度也未免太高，很多時遊戲會出一些非常大堆的音樂指標，可能個人問題，筆者覺得那程度根本沒有人可以玩到。





TEXT：咸且仔

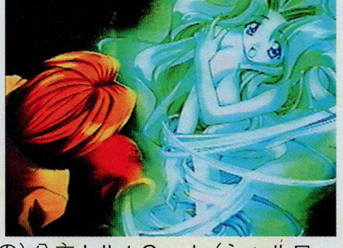
Franbluejyu之精靈

製造商：KID
售價：476元　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
AVG / MEM / 行貨

公主的光輝未來在你手

相信大家對育成冒險遊戲都有相當認識的，而育成冒險遊戲最吸引之處在其美麗的動畫和出色的故事。本作一樣擁有以上條件，擁有這樣完美的條件相信各位都一定會喜歡本作的。現在就為大家介紹本作的精彩之處吧！

一切由相遇開始

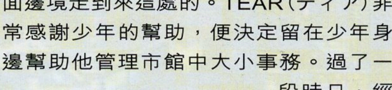


有一天一名少年牧羊人正在山中放羊之時，發現在森林中有一個壺，好奇下便張它打開，壺內突然噴出一片白煙後再轉變成一位美麗的精靈。因那少年的好奇心就這樣便將精靈封印解開！精靈為了報答那少年的幫助，便叫他到山上的小屋處，Franbluejyu國（フラソヘルシユの）公主Jallot Candy（シャルロット•キャソデイ）正在那處等代少年去拯救。少年在半信半疑下向着小屋走去，到達後真的發現被誘拐的公主禁閉在那處。少年便把公主救回王宮　，就這樣少年便成為公主的恩人。國王為了報答少年便封他為城主和公主的花婿候補人。這樣少年牧羊人便搖身一變，變成一城之主了。



一班美少女助你開創未來

少年在成為城主之後成首要任務是要令城市更加繁榮，為此國王便派遣美人魔導士Gibohne（シフォーネ）協助新上任的城主。一天少年城主在城中視察時，發現一位少女倒在地上，少年便張她救回市館中。當少女醒來便說出她的身世，她的名字是TEAR（ティア），她是為了尋找父親才由北面邊境走到來這處的。TEAR（ティア）非常感謝少年的幫助，便決定留在少年身邊幫助他管理市館中大小事務。過了一段時日，經魔導士Gibohne（シフォーネ）協助下城市亦變得繁榮。每半年一度決定城市政策的時候到了，在這時精靈竟再次出現協助少年……。

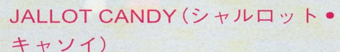




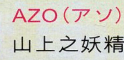


登場人物介紹





JALLOT CANDY（シャルロット•キャソイ）
Franbluejyu王國之公主。Franbluejyu國國王之獨生女集萬千寵愛在一身。天真可愛的公主因為主角的一次救助，而對主角產生愛慕之情。



AZO（アソ）
山上之妖精Toifu族的少女。看他的樣子和少女沒有分別，但她已是年介50歲的老太婆呢！Toifu族的族人全是女性，而且全是非常長壽的妖精一族。



GIBOHNE（シフォーネ）
受Franbluejyu國國王的派遣去協助新上任城主的美人魔導士。是一位非常能幹的協助官，為主角題出許多寶貴意見是主角的好幫手。

LILI（リリル）
住在森林　Muerufu族的少女。自信能成為世界第一的商人，夢想能去到傳說中的商業都市。她為主角解決不小金錢上的問題，就像主角的財政師。





TEAR（ティア）
北面邊境長大的可愛少女，為了尋找父親而來到Franbluejyu國。在城中得主角的救助而決定為主角管理市館中的大小事務。



SANDY（サソドラ）
山林　盜賊集團的女首領。性格豪邁爽朗。經常到一些貴族　偷取金錢和寶物，再將偷來的物品送給城中的市民，所以被視為貴族克星。



ROSE（ローズ）
元伯爵夫人，常自稱自己永遠都是28歲的妖艷美人。妖艷的笑容　隱藏着許多秘密。亦因她身邊有許多密探，而常為主角帶來不小情報和意見。



椿
武藝超群的女武士。練得一身強勁的修羅武術，但因為太強而沒有男子敢去追求。當主角成為城主後不久便加入了軍隊，更被派遣到主角的城　擔當警備隊隊長一職。

TEXT ：咸且仔

開創3D射擊遊戲新境界

PS	
製造商：NOUSITE	
售價：108港元	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
STG / MEM / 對應振動 /行貨	



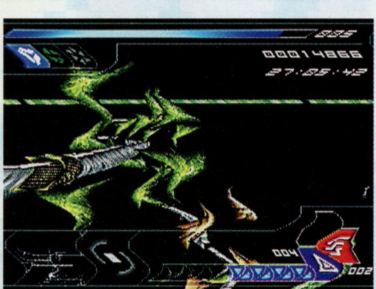
相信各位都玩過不少射擊遊戲，但各位又有否玩過一隻不需打怪獸，而又會在遊戲中有可能迷路的3D射擊遊戲呢？本作就能令各位感受到以上條件，另外再加上強勁的音樂作背景，真的令人有嘆為觀止的感覺呀！





齊來進入電腦世界

一隻創新的3D射擊遊戲是怎樣的？首先大家就像進入了電腦世界 ，跟着以第一身作為視點移動，再來是有一大批像石頭的東西阻止各位前進，而首腦是一顆金屬蛋。在遊戲過程 會有許多不同的輔助攻擊給各位使用，另外遊戲的讀取方法則以PASSWORD型式來進行。另外在每一關 都有3個分線位 都會出現1度牆，只要張青、綠、紅3顆金屬蛋擊退便能通過。現在便載大家進入電腦世界吧！





畫面說明



1.ENERGY GAUGE
受障害物撞擊或被射擊時便會減少的能源值

2.KEYICON
3色被破壞後便會亮着

3.CORNER GUDIE
行走時會作出指導方向

4.REVERSE COURSE WARNING
迷路的警告

5.MAP
地圖

6.ROLL GAUGE
轉動中的方位指示

7.JUMP
獲得之跳躍數值

8.HI-JUMP
獲得之特別跳躍數值

9.SPECIAL
獲得之特殊武器數值

10.ANTI BARRIER
獲得之專用武器數值

11.TIME
遊戲時間

12.SCORE
破壞障害物所得之分數

13.LIFE
生命值，最初的數值為5

操作模式

方向鍵	控制左右	R1鍵	R1+方向鍵作視點轉移
□鍵	攻擊之用	R2鍵	右轉
╳鍵	跳躍	L1鍵	L1+╳鍵更高之跳躍
△鍵	轉換前進方向	L2鍵	左轉
○鍵	輔助攻擊		

WORLD 01-GROUND NOISE



此關主要是基本操作之練習，視點移動、方向的轉換、避開敵人的攻擊等練習。

WORLD 02-INNER CITY

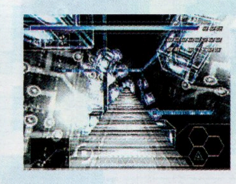
此關的障害物會增加和便得複雜化，各位應善用跳躍功能去避過障害物。另外亦增加了許多輔助武器給各位使用。

WORLD 03-LANDSCAPE



此關會有更多障害物阻礙各位前進，其攻擊力亦會增加，要好好地利用方向轉移。而在中心部份更設計了多個分叉交錯位，一不小心便很容易迷路。

WORLD 04-BULE OVERDRIVE



此關主要以跳躍為主。在路上會出現一些增加跳躍的要點，在那點方可跳過右手面的道路。在跳躍時要注意方位，不小心便會迷路。

WORLD 05-LIQUID AIR



此關的道路會不斷轉動，很容易被視點迷惑而迷路。另外障害物亦比前幾關增加更多，要更加小心。

WORLD 06-STRUCTURE



集合了WORLD 01~05的所有特徵而構成。內 有6條道路給各位選擇。各位要利用前幾關所練習得來的技術，才能通過。

WORLD 07-THE SOURCE

超強的最後之戰。有代各位去挑戰啦！

TEXT：悟空

PANDORA MAX SERIES Vol.3

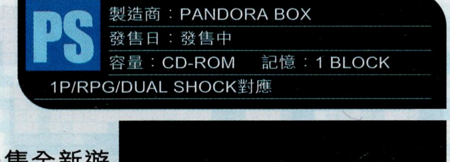
Fantasy Comedy RPG

ラビッシュブレイズン

はじめから
つづきから
データロード
おまけ
オプション

©PANDORA BOX

RUBBLISH BLAZON



絕對平得有道理

一隻以1980日圓超低價錢純RPG遊戲，一隻全新遊戲怎可以這種價錢推出？其實道理很簡單，迷宮或地圖等東西就用回上一集的那個，將一些角色和怪物的樣貌改變一下便可以，就像這隻《RUBBLISH BLAZON》便是個好例子，現在為大家介紹一下這隻以超低成本和超低價錢發售的RPG遊戲。

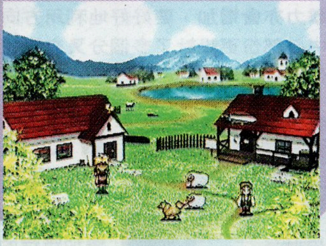


一個迷宮兩份用

遊戲的故事和上集完全沒有關連，不過所有迷宮卻大有關連，只要有玩過上一集的朋友都必會覺得今集的迷宮好像似曾相識，因為今集所有的迷宮版圖根本全都是用回上一集的版圖，只是將遊戲角色變更便可推出一隻新遊戲，筆者非常佩服這廠商，雖然說迷宮是用回上一集的版圖，看上去廠商好像偷懶似的，但只是留意他們在角色設計方面便知道他們其實是很用心的，分開迷宮版圖不說，單是角色造型方面已經很不錯，角色設計很有少女漫畫風格，相信定能吸引一班女孩子的注意。







遊戲故事

今集遊戲的故事是講述一個名叫アルフレッド・カタルーシ的男孩，他為了成為受世人歡迎的勇者而四處進行探險，除了鍛鍊自己的體魄外更可以認識到更多新事物，另外身邊有個懂得使用強勁魔法的女孩名叫イリーシャ・ミルスター，他和主角只青梅竹馬的堂兄妹，對主角有愛慕之意，對アルフレッド的所有說話都唯命是從，但因為自己大意而引出連場風波，除了イリーシャ外，還有ターレス・ミルスター和ジレーネ・ミルスター，前者是主角的伯父，也是イフレー村的村長，後者是他的妻子，是一個金髮美女，不過當她發怒的時候卻會變成一個可怕的惡魔。





玩法

與一般RPG遊戲一樣，都是控制遊戲角色在各個迷宮內探險，當中會有不少怪物出現，戰鬥畫面有點像DQ，都是以平面方式表示，另外在戰鬥完畢後有時會出現主角拾到寶箱，這時可以選擇將它打開還是不打開，不要以為是寶箱便一定是好東西，在遊戲中這些寶箱有可能是陷阱，當主角打開它是會發生爆炸、落雷等攻擊來攻擊主角，所以打不打開真的要碰碰運氣。



令人期待

廠商的1980日圓遊戲的計畫已推出到第三輯，現在筆者對他的下一輯很感興趣，不知第四集推出時迷宮會否還是現在這一個呢？或是全新版圖？筆者估計應該會繼續用回這個迷宮版圖，只是將他改動一下而已，就讓大家看下去下一集是否如筆者所說的？





TEXT：咸且仔



PS
製造商：AFFECT
售價：296港元　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
SLG / MEM / 對應 DUAL SHOCK /行貨

ARTCAMION雙六傳

看誰能成為日本第一

一隻大朋友和小朋友都喜歡的大富翁遊戲又同大家見面啦！本作是以運貨形式為主題的大富翁遊戲，加上一班可愛的人物作為對手，而在遊戲中亦有很多特發事件，再加上可作四人對戰，令遊戲生色不小。大家約齊一班朋友作對戰看誰能成為日本第一吧！

向全國第一進發



怎樣成為全國第一的貨車手呢？冷靜的計劃行車路線、留意身邊環境的轉變便能成功。另外在遊戲開始時可以選擇有戀人或沒有，選擇那一個就看大家喜不喜歡有美相伴啦！現在便為大家介紹一下本作的基本遊戲規則：

1：送貨目的地



最初貨物之『收貨目的地』的決定。首先會在東京出發以轉盤型式來選擇送貨地點。當到達『收貨目的地』取得貨物後，便要將貨物送到『發送目的地』，而『發送目的地』同樣是以轉盤型式來選擇。當到達『收貨目的地』或『發送目的地』都能得到一定數值的(TP)。『收貨』和『發送』的次序連續進行的。



2：另外的發送



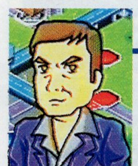
途了正常的發送外，在路經的地方中會出現一些『個別發送』須要各位去完成。各位要在正常的配送路線中，選出一條又能送到原本的貨物外亦能送到『個別發送』的路線來進行，這樣才能增加更多(TP)數值。

3：貨車的改裝



在發送過程　，會經過一些改裝貨車的地點。只要有一定的(TP)數值便可購買到改裝的零件，而改裝後會令戀人的出現機會增加的。

登場人物



裕次郎（傳說）

傳說中的奇男子，他的運貨速度就有如神一般樣。每次運送的時間必定比預期早，所以被評定為傳說級的高手。

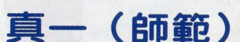


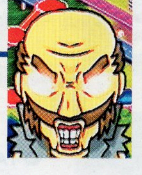
雅俊（鐵人）

除運送本身的貨物外，亦同時幫助其它公司運貨，雖然如此卻不會因為幫助其它公司而影響本身的運貨時間。亦因為他的快速而又準確的技術再加上不眠不休的精神，而被稱為運送界鐵人。

安靜（まどカ）（名人）

一個金錢至上的女車手，每一次報酬高的運送她必能搶先送到。因為她的愛錢而又高傲的性格和其反應速度之快叫人服，而有運送界名人之美譽。





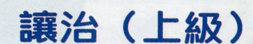
真一（師範）

以裕次郎為終生的挑戰對象。爽直誠實的性格，令他的喜怒哀樂盡現人前。而他強悍的一面永遠不容易讓人看到，加上超凡的技術，被行內人稱為師父級人馬的車手。

美穗（特級）

又是一個金錢至上的女車手。其技術雖然不及安靜，但她擁有自己一套運送方法。每次在運送貨物時都能選出一條得到最多金錢的路線，令她成為最富有之車手。

讓治（上級）



裕次郎的徒弟。以進入世界級為目標。雖然有一定技術，但他的操心大意性格常令他迷路，而引致遲誤了送貨時間。



幸治（中級）

一位技術普通的車手，但對貨車認識非常之高，令他的貨車損壞機會比正常低。所以他不容易失誤。

美奈代（初級）



剛成為貨車師機的少女。沒有計劃運貨時的路線，一心用最快速度去完成便算了的初學者。

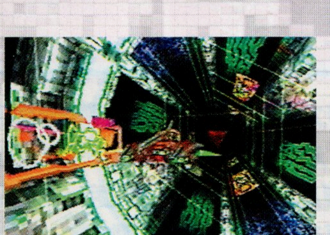
操作方法

方向鍵	各項移動
△鍵	地圖移動
○鍵	確定各項指令
╳鍵	取消各項指令
START	SAVE

TEXT：NEMESIS-T00

上期也有介紹立體射擊遊戲《RAYCRISIS》現在終於推出了。相信有部份讀者會發覺遊戲十分似曾相識，原因很簡單，因為它是TAITO的著名立體射擊遊戲《RAY》系列（《RAYFORCE》、《RAYSTORM》）的最新兼最終作！故此遊戲本身除了將以往的系統及畫面改良外，更追加了不少新系統，使它成為系列中完成度最高的作品。

PS	
製造商：TAITO	
售價：414港元	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
1P／STG／MEM／行貨	





《RAY》系列最終作

最終作竟是前傳

既然是新作，相信有不少人（包括我自己）也會以為它的故事發生在前作之後。但事實並不是這樣，今集的故事不但不是在前作《RAYSTORM》之後，反而在第一作《RAYFORCE》之前，故此《RAYCRISIS》不但是最終作，更可說是前傳。

操作方法

方向掣	移動
□	NORMAL SHOOT（自動連射）
×	LOCK-ON LASER
○	ROUND DIVIDER

遊戲系統

既然遊戲是立體，所以開發者聰明地將設定只有和玩者同一高度的敵人才可用一般射擊攻擊，高度有別的敵人便要改用LOCK-ON LASER攻擊，敵人的攻擊亦是只有相同高度的攻擊才會有效，所以不是全部攻擊也要閃避的。遊戲其中一個特別的系統是「侵食（蝕）率」，因為遊戲進行時「Con-Human」仍是不斷地侵蝕，只要畫面中的敵人（正確來說是防禦程式）出現了一定時間後仍未被消滅它／它們便會逃掉增加侵食率，侵食率愈高敵人數目愈少，侵食率到達100%便會令遊戲出現某種負面影響（是甚麼影響便要視乎模式而定）。至於攻擊方式共有四種，其特色如下：

NORMAL SHOOT

通常的攻擊，雖有一定攻擊力，但和LOCK-ON LASER及ROUND DIVIDER相比攻擊範圍和攻擊力始終不理想。優點是容易使用。



LOCK-ON LASER

玩者的戰機前有一個準星，當它和敵人重疊時該敵人便會被鎖定，敵人被鎖定便可按×掣使用LOCK-ON LASER攻擊了。每一擊攻擊力雖然不強，但由於可鎖定同一位置超過一次，故此可以集中攻擊一點提高攻擊力。另外，所有不是處於同一高度的敵人只有LOCK-ON LASER才可擊中。而前隱藏機WR-03的LOCK-ON LASER是使用光子魚雷攻擊，所以性能上有點差別



HYPER LASER

上文已提過LOCK-ON LASER可鎖定同一位置超過一次，那裡若將全部鎖定次數集中鎖定一點又會如何呢？答案是變成LOCK-ON LASER的強化版HYPER LASER，攻擊力當然十分強勁，可以在短時間內消滅敵人取分及削減侵蝕率，但要將最多達十多次之LOCK-ON鎖定同一個位置絕對不是易事。而三部基本機體中WR-03是沒有HYPER LASER，不過LOCK-ON數高達24次。



SPECIAL ATTACK

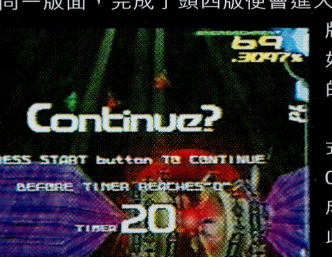
簡單來即是同類型遊戲常見的大彈，同樣的全方位攻擊，同樣有無敵時間，同樣可抵消畫面所有彈。不同的是這遊戲不是限次數，而是儲能源，能源全滿時才可使用。



ORIGINAL和SPECIAL的實際分別

一個遊戲分為兩個模式，究竟葫蘆裡賣甚麼藥呢？原來ORIGINAL MODE是完全移植街機版的模式，每版敵人的位置、系統等和街機版一樣，遊戲中間三個版圖是可以選擇的，更可選擇三版也是同一版面，完成了頭四版便會進入最終版SELF PART，接著是真正BOSS。如果在頭四版中侵食率到達100%便會立即進入最終版，但不代表好事，因為以這方法進入最終版是不會遇真正BOSS的。





SPECIAL MODE可說是一個SCORE ATTACK模式，這裡不可CONTINUE，不可選關，初期的殘機數是0(即一死便GAME OVER)，完成全部版面便會計算總成績(沒有ENDING)。不過玩者戰機火力是全滿，遊戲中主要出現的道具是1UP和減侵食率，故此尚算公平。在這模式中，當侵食率到達100%時不會進入最終版，而是不斷扣分。除非擊毀敵人侵食率下降，否則分數扣至零並不是不可能的事。

究竟哪一部戰機最強？

這個問題很難答，因為三部初期可以使用的機體各有所長，沒有特別出眾。例如WR-01雖然性能平均，但缺點亦是太平均，LOCK-ON太少。WR-02攻擊力雖大，但攻擊範圍比較遜色。原為隱藏機的WR-03雖然攻擊十分霸道，但攻擊力理所當然地較低。故此根本沒有特別強或弱的機體。





遊戲攻略

射擊遊戲最有用的介紹方法還是它——攻略，所以現在會介紹一下各版的應付方法，希望對各位有用。由於篇幅有限，故此我會盡量精簡。以下的攻略是以SPECIAL MODE玩的，所以敵人位置等是和ORIGINAL MODE有點分別。

SELF FIELD

SELF FIELD在遊戲中一定會以第一個版圖出現(ORIGINAL MODE中不能選擇)，難度當然十分……低了。由於沒有BOSS，所以沒有特別難應付的敵人，只有較大型的傢伙棘手少許(載ITEM的運輸機例外)。消滅所有敵人便會進入另一版圖。





INTELLIGENCE PART

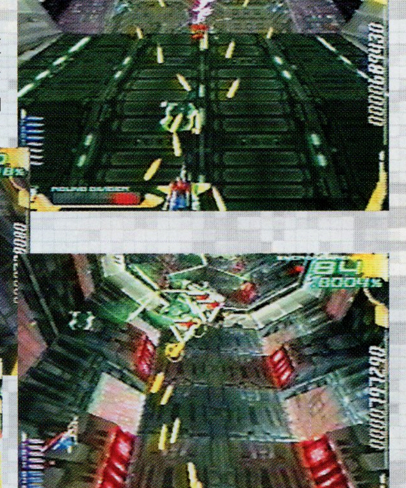
這「知能領域」是一個都市般的舞台，敵人除了常見的戰機外，更有不少在陸上行駛的戰車及高度較低的戰機，所以要隨時準備使用LOCK-ON LASER。之後遇上的十五個砲台，如果玩者是使用WR-02或WR-03是有足夠LOCK-ON把它一次過收拾的。在BOSS之前最棘手的敵人相信是那直昇機了，因為它的攻擊以擴散LASER為主，迴避有一定難度，可以考慮用SPECIAL ATTACK速戰速決。





BOSS是一部四足爬行兵器，動作雖慢，但攻擊也不弱的。主要攻擊是擲出大量「胡椒粉」(……)攻擊，找空隙的難度說高不高、說低不低(看圖)。有時則放出OPTION





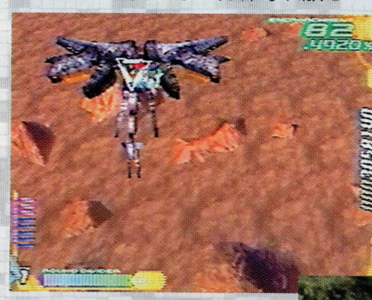
(它的)，它的攻擊以擴散彈為主，冷靜地找空隙吧。最後則是向天射出大量光線，令多處地方發生爆炸，由於落地前會顯示落點所以迴避不難。



MEMORY PART

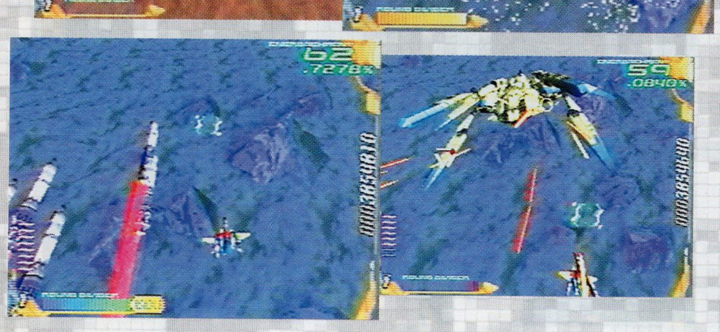
「記憶領域」初段是在高空的雲層中，基本上沒有甚麼要注意，這段過了後有一部頗巨型的敵人出現，幸好攻擊意欲不強。之後沒有甚麼可注意，同樣是應優先處理有ITEM的敵人，那些像花式飛行中的敵人尾部的光是沒有攻擊力的，玩者可以放心。





和上一版一樣，BOSS前的敵人有不俗的實力，今次則是一部會變形的機械人，怕夜長夢多便使用SPECIAL ATTACK速戰速決。BOSS是一部巨型戰機，初段的攻擊模式是先射橙色LASER攻擊(像平時射一般彈段，迴避不難)，然後是放出機尾數個部份(作出攻擊的不是後方的光線，而是撞擊)，最後是先儲一會勁再射出藍色的擴散LASER。受到一定程度的損傷後便會飛離畫面，一面橫飛一面射橙色LASER或「胡椒粉」，之後又是放出機尾，不過今次BOSS會留在畫面中。





EMOTION PART

「感情領域」初段是沙漠，地上的敵人十分多，LOCK-ON LASER又再大派用場。山洞內有一巨大戰車，但不難應付，再解決一大堆雜魚便會來到海面開始BOSS戰。這版BOSS是一部可變形的巨型機械人，實力明顯比之前的BOSS強了不少，攻擊模式亦十分多(雖然仍很有規律)，其中要留意的是揮劍的一擊連煙霧(?)也有攻擊判定的！





CONSCIOUSNESS PART

「意識領域」雖然說明書寫它是水中面，但開始時似乎像太空多一點(算了吧，遊戲的舞台始終是電腦空間而不是真實世界)。開始不久便會遇上一部用雙槍機械人，最好速戰速決。開始接近水時會有三部



戰艦(潛艇？)，它射的LASER是直角，故此實際攻擊判定不大。進入那圓柱形的水時，代表快將進行BOSS戰，而在BOSS戰之前又是有一擁有頗強實力的敵機，小心！至於BOSS方面，經過之前的折磨相信普通的彈不會難到各位，唯一問題是潛水時的巨型LASER(紅色時才有攻擊力)和現身時放出的橙色LASER(射出前會預告位置)。



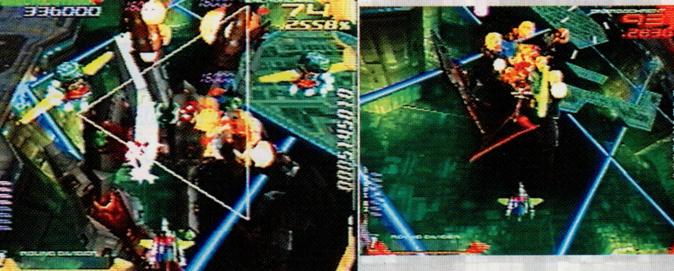


CONSIDERATION PART

「思考領域」是黑夜的都市，實際上這裡都市和知能領域的都市是不同的。初段的燈塔可以用SPECIAL ATTACK一網打盡(但很浪費)，高速公路上有不少小型或中型戰車，隨時準備用LOCK-ON LASER吧！之後面對的敵人不難應付，不再詳說了。這版BOSS是一隻強化了的知能領域BOSS，平常的攻擊只是多了少許東西。最可怕的是當它開始爆炸時並不代表完結，它會繼續放出LASER攻擊，直至閣下把它完全擊倒為止。







SELF PART

最終面「自我領域」只有BOSS戰，但它的實力真是強得很，除了攻擊模式多(但很有規律)外，耐久力非常高，隨時要用一版時間才可把它打倒。打倒它不是完結，因真正BOSS會出現(ORIGINAL MODE時侵食率不能到達100%才可進入這一戰)，實力更加霸道，故此我還是不打擾各位了，慢慢享受吧……





BY隨風

PS
發售商：NAMCO
發售日：發售中
售價：5800日圓　容量：CD-ROM
STG/MEM/1~8P/對應震動手掣/對應光槍



用槍來玩小遊戲

大家來玩小遊戲－

回想起來，槍GAME剛剛推出時，並沒有太多遊戲可以玩。不過到了現在，槍GAME已經不再算是新鮮事。只不過，用槍來玩的小遊戲，各位又有沒有試過呢？其實之前NAMCO亦推出過同類型遊戲《GUNBIRL》1及2，其玩法跟今次介紹的《OH！BAKYUUUN》相似。

遊戲背景是什麼？－





故事主要講述主角奇帕(チピン)及莉莎(リサ)的冒險故事。某天，他們看到滿街的人都變成了像貓又不是貓的生物尼柯(ネコ)而覺得十分奇怪，在向路人打聽後得知原來這兒住有一個魔女，魔女把人們變成尼柯並把之困著。路人向主角忠告說「在血紅色之月的晚上，這兒將會有一間魔女的房屋。那個魔女品性凶惡，千萬不要接近。」兩人聽後感到好奇便，於是決定到魔女的房屋冒險。可惜在未進入前就被魔女發現了，兩人更被變成動物。為了回復原狀，他們只好進入房屋中把魔女打敗，而故事亦就此展開．．

模式多多任選擇－

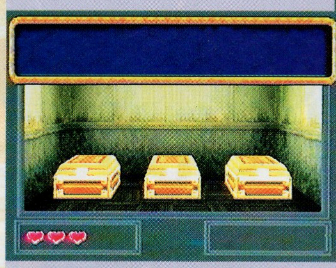


此遊戲共有5個模式選擇，大致上分為玩小遊戲、練習、多人對戰和故事模式等，不論是老手或新玩者亦可以嘗盡遊戲的樂趣，而幾位朋友也可以玩個盡興。



街機版(アーチード)－這個模式是普通玩小遊戲的模式，一共分為三個難度。首先是練習模式，玩者只需玩四個小遊戲及對付一位BOSS，當中的小遊戲的難度亦會比較低。而中級及上級模式皆是以下列方法進行遊戲「4個小遊戲及對付一位BOSS→4個小遊戲及對付一位BOSS→4個小遊戲及一位對付BOSS→對付終極BOSS」，上級的難度比中級為高。

HOME DEAD HOUSE(ホーリテツドハ)－這個是在魔女的房屋中冒險的模式，玩者可以射擊畫面上四個方向的箭嘴作移動。房屋內有很多房間，通常進入後都會是小遊戲，如果玩小遊戲失敗了的話會失去一顆心(生命)，反之則是得到一顆心。另外房間中亦有可能藏有寶箱，在寶箱中可以取得很多不同的寶物。此模式的最主要目的當然是找出魔女並把之消滅。



SURVIVAL(サバイバル)－在此模式中，玩者可以隨意選擇任何一個難度來進行小遊戲。遊戲中玩者將會有三顆心，只要玩小遊戲時成功的話就可以一直玩下去直至所有心用完為止。死亡之後會總結玩者所參與項目的總和及所得到的分數。



PARTY(バーテイー)－這個是多人模式，最多可以有八個人同時玩樂。此模式分為三個遊戲，分別是「兩人對戰」，「黑白棋」及「賽車」。「兩人對戰」名符其實是兩個人比賽，兩位玩者可隨便選一個喜歡的難度來玩，不過記得要把兩邊的手掣都插上啊！而「黑白棋」的玩法跟平常的無異，不過玩者選擇好棋子的位置後，要先完成該位置的小遊戲，才可以擁有這個位置。而「賽車」則是把玩者於小遊戲的得分變成在賽道上移動的距離，最快到達終點者為勝方。





TAINING(トレーニリグ)－這個算是練習模式吧？玩者可以隨意選擇自己喜歡的小遊戲來玩，亦可以選擇難度，是初玩者練習的好地方。不過要注意並不是所有小遊戲都可以在這兒找到。玩者要完成小遊戲後才可以選擇再玩或回到目錄，要繼續慢慢練嗎？

成功並不是易事－

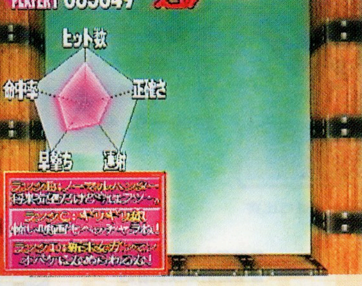
小遊戲中的限定及玩法在選定小遊戲後便會出現，各位不用害怕不知道這些小遊戲該如何玩。不過此作的小遊戲真的不算易玩呢！不但有很多要求，例如子彈限制、時間限制、不可射之物品等，而且亦只有三顆心(生命)。幸好GAME OVER後可以無限復活，否則要完成此遊戲也不是易事。



小小遊戲款式多－

此作的小遊戲不僅數量多，而且亦分為多種類型。首先是「一擊即中型」，此類型只有一顆子彈及一個目標，是考驗準繩度的類型。「連射型」則是對準目標不斷攻擊，要既快又狠，比較考速度。「專攻型」是不斷攻擊目標對象，通常需要攻擊很多數量。「選色型」除了攻擊目標外還會有很多阻礙物，攻擊錯誤的話就會扣掉心的數量，切忌亂射一通。「尼柯之守護型」當然就是保護尼柯啦！玩者在一定時間內都不要讓他受到攻擊，否則就表示保護失敗囉！「標靶攻擊型」是要射擊標靶得到一定分數，不過通常那些標靶都不會乖乖停下來的。「BOSS型」就是跟BOSS戰鬥嘛！最後的「其他型」呢，就是不能列入以上類型的項目，它們都是一些挺有趣的遊戲喲。







五大項目要留意－

遊戲的計分方法主要是依照「攻擊數」、「命中擊」、「早擊度」、「連射」及「正確數」，想知道它們的意思請參考下列圖表。每一個項目都會有一個分數，把所有分數加起來這是各位此關的分數。

「攻擊數」	就是把敵人打得夠不夠狠喇。
「命中擊」	你的眼界準確嗎？還是亂射一通？
「早擊度」	一看到敵人就把它消滅吧！不要發呆了。
「連射」	各位不斷發射的功夫利害嗎？小心手指喲。
「正確數」	喂！你是打敵人還是打好人的？要分清楚呀！

BOSS們弱點你要知－

第一關的BOSS，在開始時並不會攻擊玩者，只是在它附近會有一隻類似電腦的物體向玩者發放火球。攻擊BOSS一段時間後它就會變得強大化，並向玩者投擲木箱。此時集中攻擊其肚子部份會有效好的效果。



第二關的BOSS會隱形、利用其披肩阻擋子彈，以及派出很多蝙蝠來攻擊玩者。由於那些蝙蝠為數不少，因此最好的攻擊方法是於他隱形後立即攻擊蝙蝠們，待他再次出現一陣子後才攻擊他。到了後期，他同樣會變身，不過是變成一隻蝙蝠以及只懂得發放火球。

第三關的BOSS就是魔女，她不但會飛來飛去，還會不斷在四周發出火球及飛刀，而且分得很散，此時用手掣的玩者要小心點。而攻擊方法則是不斷攻擊魔女，不用理會她在身旁的小魔女，當她好像要攻擊時就攻擊其魔法杖。

最後一戰基本上是把所有BOSS的能力集在一起，並沒有什麼要點可言，基本上只要多死幾次就可以把他解決掉了。

人物介紹－



奇帕－
本遊戲的男主角

莉莎－
本遊戲的女主角



尼柯－
被魔女下咀咒並
幽禁的人

TEXT：小璘

多利菲路斯魔法學園
8天內與情敵決戰

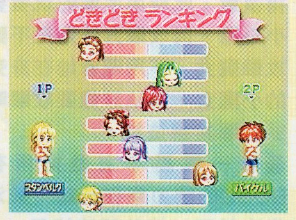
PS
製造商：ASCII
發售日：發售中　售價：5800日圓
容量：CD-ROM　記憶：2 BLOCKS
SLG／MEM／1-2人



欺騙感情的遊戲？

曾於120期為各位介紹的著名遊戲作品《Eberouge》系列新作《多利菲路斯魔法學園》，在今期將會繼續為各位詳細介紹遊戲的玩法。本作主要是圍繞着4位男生與7位女生，在多利菲路斯魔法學園的一年學校生活，不過遊戲只集中於學校生活中的4個大節日發生，它們分別是寒假、暑假、魔法祭和降誕祭。玩者將要在每個大節日的2天時間內，利用活動與女孩好好增進感情，從而在決算日「聖華靈頓日（＝情人節）」取得最多朱古力，成為4位男生之中最受歡迎的一位。





■玩者可從4位男生中選出一人進行比賽



■若與女孩好感度高時，她會主動前來找玩者的

左右兩難的決擇



整個遊戲分為4 Stage，每一個Stage將會有2天時間讓主角與同學行動，當中玩者與情敵將能夠各有40AP作為2天行動之用；而每天亦會再分為6個活動，當中有一同遊戲、吃飯等，給予玩者6次增進感情的機會。在每個行動中，玩者也會有與其中一位女孩單獨相處的選擇，要從7位女孩中選擇一位，真的非常相難哩！另外，每作出一個行動也會減掉一定數目的AP的，各位要好好分配AP把握與女孩一起的機會了！

每天流程

遊玩（早上）→ 吃午餐（下午）→ 遊玩（下午）→ 下午茶（下午）→ 遊玩（黃昏）→ 晚間（晚上）（第一天發生）／約會（傍晚）（第二天發生）

下午茶

在遊玩完後，又是時間吃下午茶的時候了。每天的下午茶時間也會有3至4款食物，玩者可從中選擇一款；另外，玩者亦可選擇自己吃或送給女孩吃。若自己吃的話，便可回復AP；若給女孩吃的話，則可有機會提高好感度，不過女孩亦有機會不接受的。



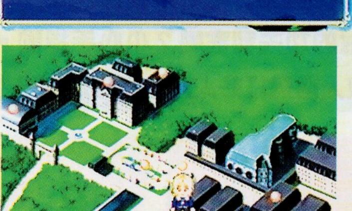
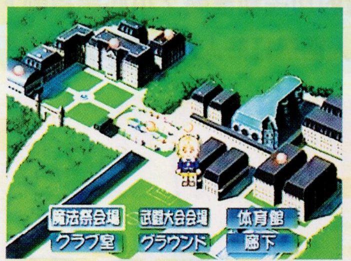
遊玩

一天會有三次遊玩，而玩者與情敵兩位男生，將會先聽取女孩們想進行的活動之意見合共3個，才作出決定。每個意見也會有取少一位女孩想參與，但會否實行就要看看她最後決定。而每次「遊玩」也分三個部份，首先是選擇活動，玩者將能夠與情敵每天輪流先作出選擇活動的決定；除了與女孩一同行動的選擇外，還可以單獨行動，後者可回復AP外，還可以有機會遇到女孩或找到送給女孩的禮物。







跟着就是詢問女孩，不要以為先作出決定就必定有優勢，因為在女孩決定跟哪位男生一起後，男生亦可以詢問其中一位沒有同行的女孩一起進行活動。

最後便是進行活動了，玩者可以從與自己一同活動的女孩中選出一人，與她單獨相處；被選中的當然開心，還會立刻提昇好感度。但至於沒有被選中的女孩，她們看到這種情形，就當然會減少好感度了。因此玩者真的要小心選擇啊！



■與哪位女孩一起好呢？

吃午餐

這是一個一次過可增加、又或是減少最多好感度的時候，女孩們對各位的好感度怎樣？那就要看各位的表現了。在食堂裏將會有2張桌子，玩者就會與情敵每人選擇一張，實行籍着吃飯的1小時內增取女孩好感度。「吃午餐」與「遊玩」相似，也是分多個部份進行，而第一部份是選擇桌子，每張桌子也會有不同的午餐，有些女孩可能是會因為喜愛吃那些食物而到你的桌子哩！





第二部份就是「女孩爭奪戰」了！這部份其實是一個Mini Game來的，由於每張桌子也只有6張椅子，而那時更另外有2位男同學一同用膳，所以若想有多點女生同桌吃飯的話就要靠爭奪成功。玩者與情敵將分別有一個能量計，玩者要利用不斷按○掣儲存能量，當能量昇至最高就可選擇邀請女生，又或是叫另外2位男同學到情敵的桌子。



當決定好各同學的座位後，就開始為時1小時的吃午餐時間。玩者與情敵將會輪流利用這段時間，與自己同桌的人談話、與情敵進行決鬥又或是乖乖地獨自用膳，而每作出一種行動，除了會減少AP外，更會令時間過去的。在進膳時間內，每位女孩也會顯示出歡樂度，她們是會隨該桌的男生表現來增加或減少歡樂度，假如鄰桌的男生表現很好的話，女孩是有機會過桌的！

當到了下午1時吃午餐的時間完結，就會進行計分，看看玩者與情敵所屬的桌子，哪方最能令女孩歡樂，並提昇全體女孩對他的好感度！

武鬥大會

於Stage 3第一天特別加插的活動，它可說是一個以格鬥遊戲形式來進行的Mini Game，相信一個如格鬥遊戲的玩法也不用向大家多作介紹吧！要介紹的就只有當中將增加了魔法攻擊這一攻擊項目，要使出它是不用儲氣的，只要與敵人相距一段距離、並在畫面出現指示就可發動，另外玩者還可在那時選擇使出必殺技。而若將對手擊敗，便可提昇全體女孩的好感度，另外還可得到能夠送給女孩的獎品。



武鬥大會操作方法

方向鍵	移動(連按兩下代表跑)
○鍵	斬擊
×鍵	防御敵方的劍擊
□鍵	使出魔法攻擊
△鍵	使用必殺技

晚間

這只會於每Stage的第一天才會發生，玩者可趁着睡覺前偷偷地到女孩的房間，與女孩談話或送上禮物，籍以提高她的好感度。不過若玩者的AP數目很少的話，也可以選擇休息以回復AP的。



約會

在每個Stage的第二天也會有特別事件發生，玩者可在兩天內任何一次在遊玩完結後，向單獨一起的女孩提出約會。不過要注意提出約會是會消耗8AP的；另外，即使女孩的好感度有多高，若在這兩天也令她感到不快的話，也有可能出現不赴約的情況，因此要小心了！

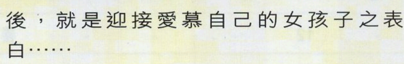


分出勝負的日子——聖華靈頓日

當完成8天，即4個Stage的時候，玩者就會與情敵一同進入一個由女孩子送出有特別意思的朱古力給男孩子的聖華靈頓日。只要玩者在之前的幾天也表現得好，令女孩有一定的好感度，也會送上「義理(人情)朱古力」又或是充滿愛慕的朱古力。當收集朱古力完畢，玩者就會與情敵以朱古力數目的多少來決勝負。之後，就是迎接愛慕自己的女孩子之表白……







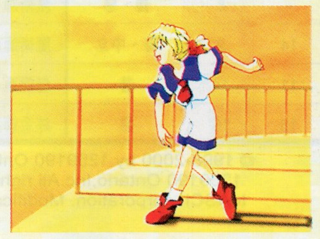


■最後是由誰勝出呢？

爆機特典

當完成遊戲後，在主畫面的「Option」內將會加插了兩個新選項「卒業アルバム(畢業相薄)」和「武鬥大會」。在「畢業相薄」內，每位女孩將各自擁有一本相薄，當中是收藏了玩者於遊戲中，與女孩單獨行動時所出現的特別事件相片。而每一版中將會有8張不同的照片出現，若各位想集齊相片的話，就不要錯過每次與女孩子一同活動的機會了。





至於另一個選項「武鬥大會」，其實就是在Stage 3中才會進行的武鬥大會比賽Mini Game，在正式的遊戲中，玩者只能與對手戰鬥；而在這裏，玩者就可隨意選擇敵人作賽。

TEXT：咸旦仔

WIZARDARY~DIMGUIL~



日本深受歡迎的海外遊戲



「WIZARDARY」是小數於海外遊戲中能成為日本的人氣作品，因為此作是一隻專為日本玩家而設的遊戲。本作的其中一個賣點雖然是這次的「~DIMGUIL」故事內容屬於原創，但系統則保留著舊有的界面，這樣令玩家更加投入。至於另一賣點就是在於其怪物多達200款以上、武器道具超過300款和精彩CG片段。





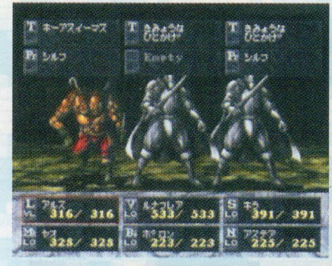
進入迷宮前須知

遊戲基本須要的道具多數是一些回復道具，所以在迷宮中找尋道具是必要的，而怎樣才能有效地找到道具呢？那就要看大家如何利用每一個職業的特性了。另外在遊戲進行　有時會出現一些由電腦自動操控的人物(NPC)，在遊戲過程　有些特定條件是須要他們的幫助才能完成，要小心注意呢！



各種職業的特徵

把握各職業的特徵對往後之戰鬥是非常重要的。在遊戲中每一個職業都有其獨特成長分別，如HP高低、可以使用的魔法和可裝備的道具等。另外遊戲中的每一個職業都會因為不同的屬性而對不同的敵人產生不同的傷害，如戰士對怪獸時攻擊力會增強、魔法法者對妖精時魔法力會增強…等等。所以部隊成員的職業應該平均地分配，只有這樣在戰鬥中才能容易得到勝利。





職業	作成條件							修得魔法	特徵
	攻擊力	智力	信仰心	生命力	敏捷度	幸運	其他條件		
戰士	12	-	-	-	-	-	-	無	攻擊力強，HP值高，能裝備增的道具特別多。
魔法使者	-	12	-	-	-	-	-	魔術師系	全員攻擊的魔法多，可裝備的道具特別小。
僧侶	-	-	12	-	-	-	善、惡	僧侶系	回復魔法多之職業，HP值和防御力特別高。
盜賊	-	-	-	-	10	12	中立、惡	無	開鎖和發現隱閉通道專家，武器和防具小。
練金師(アルケミスト)	-	13	-	-	-	13	無	練金師系	能使用攻擊、輔助和回復魔法，。
幻術士(サイオニツク)	10	14	-	14	-	10	中立、惡	幻術士系	令敵人混和迷惑魔法多，HP值高但能裝備的道具特別小。
警備員(レソジャー)	10	8	8	11	8	9	中立、惡	練金師系	遠距離之攻擊力強，擁有一定程度的盜賊技能，HP值高是一個可的後防人員。
樂師(バード)	-	10	-	-	8	11	善、中立	魔術師系	用樂器的道具作攻擊時的效果相等於魔法攻擊，擁有小許程度的盜賊技能。
侍婢(バルキリー)	10	-	11	11	11	11	中立、	僧侶系	具戰士的同等能力和擁有一定的僧侶能力。
修行者(モソク)	13	8	13	-	13	9	善、中立	幻術士系	即使LEVEL值和AC值低時都會擁有令敵人進入瀕死狀態的能力。
傳教士(ビツョップ)	-	15	15	-	-	8	善、惡	魔術師、僧侶系	能同時學會魔術師系和僧侶系呪文，擁有鑑定道具能力
武士(サムライ)	12	11	-	9	14	9	善、中立	魔術師系	能裝備很多攻擊力高的專用武器。
貴族(ロード)	15	11	14	15	11	14	善	僧侶系	擁有和戰士同等的能力和裝備。
忍者(ニソジャ)	15	14	14	15	15	16	惡	練金師系	擁有一擊擊倒敵人的能力和相當高盜賊技能。

怎樣編制部隊

當遊戲進入迷宮或戰鬥時便能看到部隊編制的重要性，因為部隊的編制會直接影響戰鬥的勝算和於迷宮內能取得的道具，例如在迷宮內將擁有盜賊技能的職業放在前排，便能最快找到出口、把戰士和僧侶放在前排便能令回復和攻擊平均在戰鬥時更容易取勝。本作就是想利用這點來增加遊戲性，所以便將職業分成14種之多。怎樣的編制會最好呢？現在為大家簡略介紹其中3種類型。

平均型：把戰士放在前排能令戰鬥力強，而侍婢和僧侶則能保持部隊的回復力，再加上魔術師的魔法和盜賊的搜尋力，便能令正隊的能力值平均起來。				
前排	戰士	戰士	侍婢(バルキリー)	
後排	僧侶	魔術師	盜賊	
防守型：加入傳教士能令正隊的守尋力和魔法力提升，可早些裝備優良的防守道具。				
前排	戰士	戰士	僧侶	
後排	傳教士(ビツョップ)		魔術師	盜賊
變化型：把各種職業組合起來，可使正隊在戰鬥時能因應不同的須要而作出不同的變化去戰鬥。				
前排	戰士	武士(サムライ)	侍婢(バルキリー)	
後排	修行者(モソク)	音樂師(バード)	警備員(レソジャー)	

轉換職業的長處和短處



在遊戲中，轉換職業是會直接影響角色成長，所以要把握轉換職業後的長處和短處，才能有效地提升角色能力，否則便有可能令角色的能力變弱。

轉換職業的長處：轉換職業前所修得的魔法在轉換後都能使用，HP值在轉換職業後是不會降低的。



轉換職業的短處：轉換職業後角色的級數會降回LEVEL1，攻擊回合數減小，其它能力值也會降回各職業的最基本數值，另外某些角色會失去原本的盜賊能力，使用魔法的回合數目亦會減小。

迷宮攻略簡介

神殿外圍

進入神殿外圍時，大家會發現被封印的「太陽之門」，只要找齊4顆寶石並放在「太陽之石板」上才能解開封印。而4顆寶石分別放在東南西北4條石柱上，每條石柱前都有強勁怪物看守著，只要打到它們便能取得寶石。在挑戰那4隻怪物時，記得準備一定數目的回復道具，因為在遊戲的初期能力值比較低，如果沒有準備好的話，在戰鬥時便會非常困難。當大家取得4顆寶石後張它放回「太陽之石板」上「太陽之門」便會打開。



神殿內部



當大家進入神殿內部後，敵人便會以隊列形式出現。另外要注意的是其中會是一些懂得魔法的魔術師。神殿內部共分為4層，當大家進入3F時便要找出在遊戲中自動操作的角式(NPC)和他合作，利用鎖匙去開啟被鎖上的門，之後大家便看見一度能通往4F的門。而進入4F後便看見一間星之房間，內　放有一顆寶石，只要大家進入去調查那顆寶石，便能進入地下神殿。



Check Point注意超強的敵人

在神殿內部的2F和4F都會有一隻強大能力值的怪物出現，以現時的能力是很難戰勝的，所以大家遇上它時最好選擇逃走。



地下神殿

進入地下神殿後，先走到B3F的圖書館內，那　會出現一位學者(NPC)，和她對話後便能取得古代文字的解說表。取得後便走回B2F在一個正方洞處跳下，之後便會進入戰鬥。當戰勝後便能利用房間外的樓梯回到B2F，再進入其中一個房間取得青之石便可…。





TEXT：咸旦仔

我們是密林探險隊

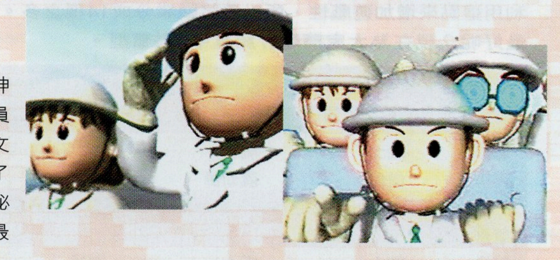
PS
製造商：VICTOR
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：10 BLOCK
SLG / MEM / 對應 DUAL SHOCK / 對應 Pocket Station



隊長是一位不會容易放棄的厲害傢伙呀！

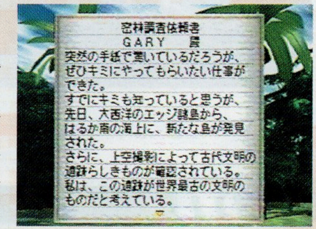
無人島之探險

一個能滿足各位領導才能和冒險精神的遊戲來了。遊戲中玩者要帶領著隊員去一個沒有人到過的荒島中尋找古代文化之遺跡及寶物。但在尋找過程中除了會有猛獸出來攻擊隊員，還有一隊神秘探險隊和你爭奪遺跡之寶物。看誰能最快尋找得到古代遺跡吧！



故事模式

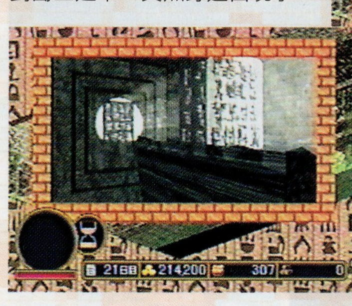
一天主角突然收到由高田先生送來一張委託書；內容是講述他們在大西洋EDGE群島南面海上發現一個新島嶼，在利用直昇機在上空中拍攝整個島嶼時發現到古代文化之遺跡。他相信此遺跡可能是全世界最遠古之遺跡，所以希望主角能組織一隊探險隊到島上調查。





為了探險隊安全島上已設有總部作支援用途。另外當調查過程中所發現到的遺跡古物都會得到一定數目之獎金。由於此島是一個未經開發之島嶼，內　擁有很多珍貴的生物和植物，希望能成功發現古代的歷史遺跡。

玩者最初只能選用3位隊員跟隨探險隊，當選擇好隊員後便可出發。正當眾人乘坐直昇機出發到島上途中，突然身邊出現了一架黑色的直昇機飛過，機內載著一支紅衫探險隊，他們使用比我們更快速度到達島上進行探索。一場古代遺跡之探險正式展開。



操作方法

方向鍵	指示隊員之移動
R1鍵	令遊標停定
R2鍵	隊員之轉換
L2鍵	隊員之轉換
○鍵	確定指令和移動方位
╳鍵	取消指令和選擇解除
△鍵	叫出指令表
□鍵	令木材變半透明
SELECT	設定各種機能
START	跳過CG動畫

訓練模式

主要分為 12 STAGE；每一個STAGE 都能訓練一項能力，令你在遊戲模式更能得心應手。現為大家簡略介紹一下每個STAGE：





STAGE 1基本操作之練習：主要是練習操控隊員之方法，令你更明白指令的用法。

STAGE 2建設營房之練習：營房只能建設在平原上及不應建設在猛獸出現的地方，另外營房可作放置木材、果物和回復的地方。

STAGE 3開拓木材之練習：把隊員轉成開拓班，並指示他們要斬拓的果樹，讓他們懂得自動斬拓。而木材將可以用作建造營房、橋…等等。

STAGE 4採摘果物之練習：隊員採摘了果物便會自動放到營房　。果物可作回復之用，所以再多也沒問題的。

STAGE 5探索寶物之練習：當採拓完該地區後，玩者便可把隊員轉成調查班，那樣便可在那地尋找寶物。當然如果人手足夠便不用等待採拓完才找尋

STAGE 6物資輸送之練習：物資主要有切斷機、調查機、馬、望遠鏡…等等，只要探險隊找尋到寶物便會得到一定的獎金，那樣便能買到以上物資。

STAGE 7增加探險隊員之練習：當探險隊找尋到寶物時便會得到一定的獎金，有了獎金便可增加人手，這樣便能加快尋找的速度。



STAGE 8警備之練習：由於不能把猛獸殺死，所以當遇到猛獸時只要把隊員轉為警備班把猛獸麻醉，並快些離開便可。

STAGE 9回復體力之練習：隊員在工作時體力會不斷下降，當體力到了最小時便不能工作，只要把隊員指示到營房　體力便能回復體。不過LV1的營房每次只能讓一名隊員進入營房回復體力。

STAGE 10撤走營房之練習：把營撤去便是；但撤去速度會因人手而改變，人手多速度自然快、人手小速度自然慢。

STAGE 11隊員召集之練習：用其中一位隊員輸入指令召集其他隊員走到他處便算完成。

SPECIAL STAGE總練習：要把之前的11 STAGE 在今個練習中全部做一次或以上，然後全員走到山涯下便完成。

TEXT：NEMESIS-T00

Dancing Stage featuring Dreams Come True

有《THE SOUL》便不能不買

既然在去年年推出了《Dancing Stage featuring TRUE KiSS DESTINATION》的PS版，廠方當然會將這系列的第二作《Dancing Stage featuring Dreams Come True》移植PS。顧名思義今次的歌曲是來自日本另一有名樂團Dreams Come True(美夢成真)，玩法基本上是毫無改變，仍是一隻歌曲不同了的《DDR》，但今次卻加上一點連前作也沒有的原創要素，故此各位喜歡《DDR》的DCT FANS不容錯過！

PS
製造商：KONAMI 售價：4980日圓
發售日：發售中 容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK
1~2P／ACT／MEM／對應專用控制器




開始前的準備



很簡單，總之一定要有一部PS或PS2，如使用PS2可放心加快讀碟速度(因不會有副作用)。既然這是《DDR》，故此若有「跳舞氈」當然可以使用……

以上的只是廢話，最重要的是如果玩者有最近推出DCT精選大碟《THE SOUL》便拿它出來吧，這遊戲在某些地方要用到它的。

遊戲特點



玩法和以前的《DDR》完全一樣，畫面中會不斷有箭嘴向上升，當箭嘴升至頂部的箭嘴印記時便按／踏相應的掣，又是那四個字：「毫無新意」。最大特點是歌曲全部也是Dreams Come True的歌曲，由於DCT是一隊有較長歷史的樂團(1989年)，所以收錄歌曲是DCT不同時期的名曲例如《Ring！Ring！Ring！》、《決戰は金曜日(決戰星期五)》、《朝がまだ來る(朝日正來臨)》等等，換句話說兩間唱片公司的歌曲也有。而且不只舊歌，連最新的《SNOW DANCE》也有，更有四首歌要在特定模式中換上《THE SOUL》才可玩，總數達十七首。畫面和前作分別不大，唯一不同是多了歌詞(玩時才會有，DEMO

是沒有的)，雖然實際作用不大，但對於不懂唱他們的歌的玩者或觀眾始終有一定作用的。

基本歌曲難度表

	SINGLE	DOUBLE			
歌名	BASIC	TRICK	MANIAC	BASIC	TRICK
IT'S SO DELICIOUS	4	7	8	5	8.5
LOVE LOVE LOVE	1	4	5.5	1	4
LOVETIDE	4.5	7.5	8.5	5	8
Ring！Ring！Ring！	5	7.5	7.5	5.5	7
うれしい！たのしい！大好い！	1.5	5	9	3	5
決戰は金曜日	2.5	5.5	6.5	3.5	6.5
晴れたらいいね	1.5	3	5	2	4.5
PEACE！	3	4.5	6.5	2.5	8
opening theme ~the monster is coming~	6.5	8.5	9	6.5	10
なんて戀したんだろ	3.5	5	6	4	8
朝がまだ來る	4	6.5	6.5	4.5	6
go on, baby！	2.5	6.5	10	3.5	9
SNOW DANCE	2	6.5	7.5	2	6.5

註：COUPLE和VERSUS分別是雙打及對戰模式，難度和SINGLE時完全一樣。

主要模式介紹



ARCADE MODE／EVENT MODE



和前作一樣，ARCADE MODE是完全移植街機的模式，完成一定數目的歌曲便算完成遊戲，而DANCE GAUGE被扣盡便算GAME OVER，另外ARCADE MODE有一個其他模式不能選擇的「SEQUENCE TYPE」SET UP，作用是每當完成一首歌便會增加難度(以BASIC→TRICK→MANIAC這次序提升)。至於EVENT MODE仍是表面上得一關，實際上卻沒有GAME OVER或爆機的模式，可作練習模式用。但由於兩者的歌曲以街機版為基礎，故此相信是不能選擇《THE SOUL》的歌曲。



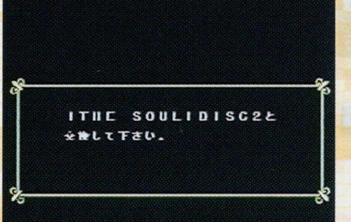


GREATEST HITS MODE

前作沒有的模式，可算是今集最大賣點。雖然規則和EVENT MODE一樣，但這就是其中一個使用《THE SOUL》的模式，只要在選擇歌曲後換上相應的《THE SOUL》(它是2CD的)便可開始玩了。歌曲方面共有四首，每面各有兩首。

DISC 1：あの夏の花火(那年夏天的煙花)／LAT.43°N

DISC 2：未來預想曲II／サンキュ。(THANK YOU)


■換碟畫面

TRAINING MODE



真正練習模式，這裡可選所有歌曲練習(包括《THE SOUL》四首歌，當然要換碟)。除了可自由選擇各種PLAY STYLE外，更可將歌調慢，而完成後又可看自己的表現，從而不斷改進。

by隨風

POCKETER



PocketStation起革命！

PS 發售商：ATLUS　發售日：發售中
售價：各3800日圓 容量：各CD-ROM ×1
記憶體：15 BLOCKS
ETC/POCKETSTATION

POS也要扮靚靚

覺不覺得PocketStation白茫茫的不太漂亮？雖然之前亦曾推出過隨GAME附送的限定版粉紅及黑的PocketStation，不過如果可以幫POS穿上「衣裳」，豈不是更好嗎？現在終於有這個機會了！今次介紹的《POCKETER》除了有可愛的配備讓各位安裝在POS上，而且更可以育成「POCKETER」(以下簡稱「POC」)，現在就教大家如何為你的POS加添新色彩！

下載「POCKETER」

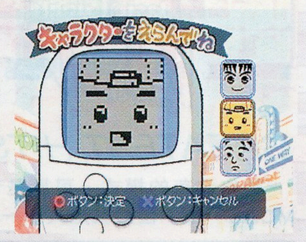
基本上遊戲的主要目的是讓玩者育成小「POC」，當玩者把小「POC」下載到POS後，畫面只會出現其樣貌。因為只要把配件安裝好後，你的POS就會好像人一樣，所以由於畫面關係，「POC」只能在POS上顯示頭部。另外，它亦附有一個遙控器，各位不用拿著POS慢慢按這麼累，即使在遠處也可以跟小「POC」聊天了！





為小「POC」化裝

基本上幾個版本的「POCKETER」都有三種款式可以選擇，而且亦有各自內定的樣貌。不過若玩者喜歡的話亦可以為他們更改一點小部位甚至整個改頭換面。因為POS是黑白畫面的關係，所以在繪畫的時候亦只有黑白兩色可以選擇。如果各位想把整個圖案消去的話，可以選擇令畫面「全黑」或「全白」，那就不用慢慢消掉這樣麻煩啦！





跟小「POC」聊天吧！

雖然介紹了這麼多有關小「POC」的功能，可是大家還是不太懂怎樣育成他吧？其實基本上玩者不用餵他吃東西，亦不用幫他洗澡，只要別忘了跟他聊天就足夠了！小「POC」雖然不會離家出走，也不會變壞，可是他此終會有情緒的。有時候玩者可能回答了一些令他不高興的答案，或者罵他、打他，他就會露出不快樂或生氣的表情喲！相信大家都希望自己的小「POC」過得開開心心吧？那麼各位就要好好地對待你的小「POC」了！





可以自製音樂呢！

玩者下載小「POC」的時候，亦會一同下載了一首歌於POS上，玩者可以親自為這首歌編曲。而編曲的方法只需決定音調及節奏，可是要留意一點，就是音樂會在下載到POS後可能會有些不同，形式有點像手提電話的入歌。最後，因為容量問題，一首歌只有幾個小節而已，所以各位可別輸入太長的歌曲呢！



設定特別日子不會忘

而另一個很貼心的功能就是玩者可以在一些特別日子作記錄，當到達該日子的時候小「POC」就會以特別的表情及表達方法來提醒／祝賀各位。記性不好的玩者可以把它當成記事簿用呢！不過當然這一個功能同樣也要先在PS上設定好，才能把它下載到小「POC」上啦！





多個版本任選擇

此作品一共有四個版本，它們分別是男孩子、女孩子、機械人及雪人。男孩子的包裝是黑色的，它的外形將會是帶著耳機聽歌的少年。而女孩子則是粉紅色，她的外形跟男孩子一樣。而機械人的包裝是綠色，樣貌當然就是機械的樣子了！最後的雪人是藍色的，他最有趣的部份是他真的有一個雪人的外殼呢！



TEXT：咸旦仔

閉鎖病院

© 2000 VISIT

大正時代作為舞台音樂小説遊戲正式登場

PS
製造商：VIST
售價：5800 日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
AVG / MEM /對應 DUAL SHOCK / 對應震動PACK

大正十四年春

本遊戲是一隻以音樂小説形式進行的AVG遊戲，而故事將會以大正時代之大東亞病院作為舞台。故事就由新上任的藥劑師展開，他將於病院內遇到一連像謎一般的怪事，而身為藥劑師的各位就要把這些謎團解開。故事過程之選擇會直接影響故事的發展，而本作就約有60個不同種類的結局！看你能否完成所有結局？



◆謎一般的女醫師北條雪。是一位沈著冷靜不容易張感情表現出來的人。

◆黑衣男子近藤麗次。樣子端正身材高大任職醫療器具會社營業員。



STORY

故事發生在日本已有數十年規模歷史的『大東亞病院』。『大東亞病院』前身是一間細菌學研究院，是在明治時代由一班著名研究人員和政治家所設立的。內裏集合了全國最優秀的研究人員，當時曾是全世界十分注目研究院，可是後來因研究傳染病而引致居民發起抗議運動，所以將研究院遷移至東京近郊，並於一年後設立付屬病院，也就是現時的『大東亞病院』。一天病院內裏有一位年青勤力的藥劑師，板恒德治郎突然死亡，沒有人知道其死亡真相，於是為了找出真相而不斷探索病院內的秘密！

SYSTEM

故事登場的五位主要人物同主角關係是用友好度來代表，當玩者選擇不同分支時主角和五位人物的友好度都會隨著所選擇的分支而增加；有一些人物更會因為選擇之支線不同而決定出現與否，所以選擇的每一個支線都會直接影響故事發展。至於SAVE方面，本作將會採用自動SAVE模式，此模式將會在每一節自動進行。另外在遊戲進行了一段時間，後亦可自由回到之前的章節，另你能選擇自己最喜愛的結局。

TEXT：咸旦仔

華蘭虎龍學園~美少女戀愛麻雀series

PS
製造商：J WING
售價：200港元　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
TAB / MEM /行貨



美少女麻雀第三彈~純愛編

輕鬆快樂的學校生活

你試過在學校和女同學打麻雀嗎？用麻雀追女仔嗎？只要你入讀《華蘭虎龍學園》就能做到啦！因為各位可在這間學校內利用一副麻雀，在下課時候和女同學打麻雀娛樂；增進感情外還有機會發展一段至純潔至美麗的愛情故事。各位快來加入華蘭虎龍學園這個大家庭吧！

登場人物

武者小路 櫻子
3年D班
年齡：17歲
生日：4月14日
身高：154cm
體重：52kg
三圍：B78cm W58cm H85cm
血型：A型

北條 春香
3年E班
年齡：17歲
生日：9月3日
身高：161cm
體重：48kg
三圍：B84cm W56cm H82cm
血型：AB型

綾瀨 加奈
2年G班
年齡：17歲
生日：5月23日
身高：163cm
體重：57kg
三圍：B81cm W60cm H82cm
血型：B型

故事模式

可以使用的角色當然就是那三位美少女，當選擇好之後遊戲便正式開始，基本上每個人只打五局；不論勝利或敗北也不會改變劇情的發展，而當中的故事情節是可以按「START」來跳過，所以可用最快捷的戲又有可用呢？故事主要講三位女主角在同一間學校內發展出三個不同的戀愛故事，她們的戀愛故事是怎樣發展…自己玩一玩吧！

對戰模式

對戰模式是可使用那三位女主角，不過各位是要先用她們完成故事模式一次才可用她們進行對戰模式。而玩法同故事模式一樣，所以也不多講解了。當各位完成對戰模式一次後，就會多出一些圖片記錄。各位可以不斷重溫遊戲中的精彩片段了！



熱點新作

TEXT：悟空



星球大戰這電影相信很多人也看過，電影是否好看姑且不理，但可以肯定的是這電影帶動一股星戰熱潮，當中推出過不少玩具及精品，就連PS也因為星戰影響而推出遊戲，就像今次為大家介紹的美版PS遊戲《STAR WARS EPISODE I～JEDI POWER BATTLES～》便是，他是一隻可以雙打的動作遊戲，玩在就為大家送上遊戲的簡單介紹。



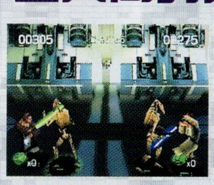


星球大戰第二擊！忠於原著

其實在不久之前PS已經推出過另一隻星戰遊戲，同樣是一隻立體動作遊戲，但兩者亦是以電影星戰前傳為故事骨幹，而遊戲開始的地方就是由師父Qui-Gon與弟子Obi-Wan踏上敵人的太空船那時開始，之後便是依着電影情節繼續故事直到二人與赤武神決戰那一幕完結。



二人同時進行



雖然兩者都是以同一電影故事為題，但是上集因為只能一人進行遊戲，所以到最後只會出現與赤武神單對單的場面，而今次的星戰便不同，因為今次的星戰是可以讓兩名玩者同時進行遊戲，通常可多人進行的遊戲必定會比只能一人進行的遊戲好玩，這隻能夠給兩人進行遊戲的星戰也不例外，雖然二人同時進行遊戲是比較好玩，但是遊戲的難度卻因此而被提高，例如假若兩人要通過一處要不斷跳躍的地方時，兩人必定要合力才可通過，只要有一方沒有顧及同伴的話，這樣便很容易會出現拖畫面的情況。

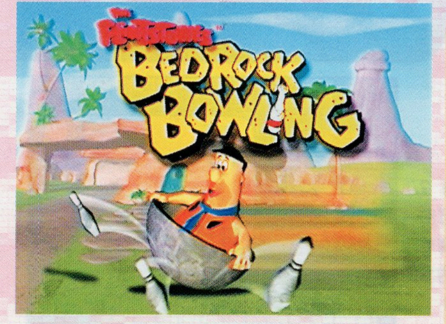
連續技

遊戲另一特別之處，就是所有由玩者控制的JEID武士都可以使出連續技，但不是一開始便能使用，要使用連續技就必須取得多些技術點，而技術點的取得法就是不停攻擊敵人，當將敵人擊倒時會出現一些分數，那些就是所謂的技術點，當完成一版後便會進入計分畫面，在那處電腦會幫玩者計算之前所得的技術點，之後會因應技術點的多寡給與玩者數招連續技，玩者要從中選擇一招，遊戲共有十四版，除了第一版之外直到第十二版都可以取得連續技，一口氣要記下十招以上的連續技不知玩家會否感到困難呢？



TEXT：咸旦仔

可愛的聰明笨伯又同大家見面



聰明笨伯之保齡球大賽開始啦！

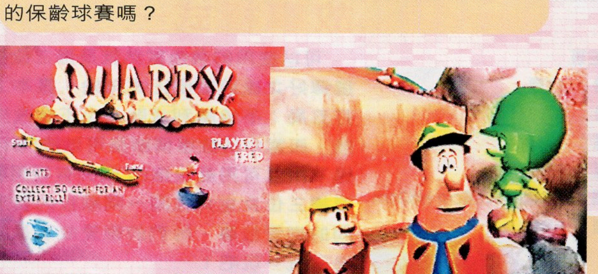
相信各位都有看過聰明笨伯這套卡通片。而這套卡通片中的兩位主角FRED和BARMEY都非常喜歡打保齡球，不過今次他們打保齡球的方法相信大家都沒有試過；他們竟然利用自己身體作為保齡球、利用工作的礦場作為球道來進行比賽。大家有沒有興趣來試試這過特別的保齡球賽嗎？



遊戲玩法

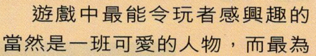
本遊戲和一般的保齡球遊戲分別不算太大，其分別在於玩者本身就是一個保齡球。玩法亦非常簡單；當玩者選擇了人物後，人物會坐上一個半圓形球上跟著比賽便會正式開始。玩法就如一般賽車遊戲一樣。而在賽道中除了有保齡球樽外還有礦石、恐龍、炸藥和其它動物，另外玩者需要控制人物撞向那些保齡球樽、礦石和恐龍處因為只有那些才能得到分數的。看看各位能取多少分數！





可愛的人物造形

遊戲中最能令玩者感興趣的當然是一班可愛的人物，而最為人熟悉的相信是FRED和BARMEY，另外本作還加入PEBBLES、BAMM BAMM和DINO等人，而其中以BAMM BAMM最令人喜歡，再加上音樂的配合令人物更加生動。如找一班朋友來作比賽更能令大家開心不已呢！



TEXT：咸旦仔

迪士尼大賽車開始了

PS	製造商：EIDOS
	發售日：發售中
	容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
	RAC/ MEM / 對應 DUAL SHOCK / 對應振動



一個不普通的賽車遊戲加一班為人熟悉的卡通通人物等於什麼？就是本作啦！本作將會採用了一班小朋友和大朋友都喜歡的迪士尼人物作題材，令大家玩得開心又親切。請各位一齊來感受下本作氣氛吧！

為完成理想而比賽

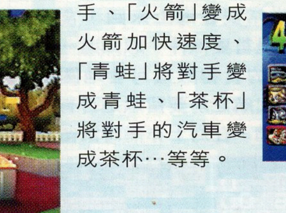
故事講述有一天，CHIP和DALE找到一部製造栗子之魔法機器，兩人就歡天喜地製造栗子了怎料，機器突然發生大爆炸，幸好兩人逃走得到，但是那部《製栗子機》卻損壞了。他們為了再製造多一部《製栗子機》，便到各地參加比賽來贏取機器零件，比賽亦因此而展開。





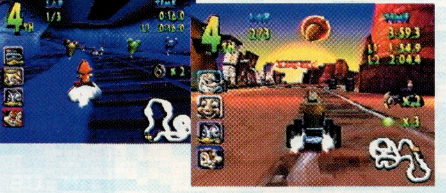
遊戲玩法

遊戲的基本玩法與一般賽車遊戲大致相同，只要各位能在比賽中贏取第一名，便能得到部件。遊戲中的每一場比賽都只能贏得一件零件，由於零件種類繁多，所以它們會因故事的流程而分別出現於不同地方。在比賽過程中，賽道上會出現四種不同色彩的米奇老鼠波、米奇老鼠錢和流星等道具給各位使用，其中以米奇老鼠波最多用途。當玩家在比賽途中撞到米奇老鼠波時，畫面上方的正方框便會隨機選出一項功能。那些功能包括：「栗子」用來攻擊對手、「火箭」變成火箭加快速度、「青蛙」將對手變成青蛙、「茶杯」將對手的汽車變成茶杯…等等。



操作方法

鍵	功能
╳鍵	前進
□鍵	減速
△鍵	車身距離之視點轉換
L1鍵	使用道具
L2鍵	叫出地圖
R1鍵	車輛跳起
R2鍵	轉換成第三身視點
方向鍵	車輛移動



TEXT：咸旦仔

一隻與TOMB RAIDER相似的警匪大戰
URABN CHAOS

PS	製造商：EIDOS
	發售日：發售中
	容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
	ACT/ MEM / 對應 DUAL SHOCK

一隻動作同畫面都和TOMB RAIDER相似的遊戲。就連遊戲女主角的身手也和LARA一樣厲害，不過兩者不同之處就是本作就以警匪大戰為題材。另外本作吸引之處莫過於其細緻流暢的動作。如果各位是TOMB RAIDER迷的話就要試試此作了。



遊戲簡介

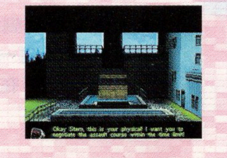
DRIVING BRONZE：警車之練習；玩者只需在限定時間內，在城中行走3次便完成練習，之後便會出現一個新STAGE「DIVING SILVER」。

COMBAT TUTORIAL：格鬥之練習；玩者需跟著長官題出的指令，而作出相同行動便可，此關主要是練習各種格鬥技巧。但記得要跟著長官的指令，不能完成的話便無法過關，而完成後會出現新STAGE「COMBAT SILVER」。

PHYSICAL TRAINING：身手之練習；玩者只需在限定時間內跑到指定的地方，並按下開關便完成。在遊戲過程中會有不同高度的牆和欄要玩者跳躍攀爬。完成此關後便會出現新STAGE「RTA」。

後記

本作各樣動作都做得很出色，尤其是女主角的動作非常細緻。而遊戲中的背景亦下了一番功夫，另外在遊戲過程中突然出現的指令要玩者立刻去完成，令玩者有如成為真正警察一樣。就看看本作會否繼TOMB RAIDER之後成為新一代人氣作品嗎？



怎樣才是一個出色的警察呢！

遊戲的女主角為了成為一個出色的警察而作出努力。在遊戲開始時玩家要從「DRIVING BRONZE」、「COMBAT TUTORIAL」和「PHYSICAL TRAINING」中選擇一個進行練習，就這樣玩家便踏上成為出色警察的第一步。在各位完成練習之後，遊戲便會因應各位之選擇而出現不同的STAGE。希望各位能成為一個出色的警察吧！

操作方法

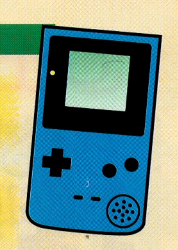
鍵	功能
方向鍵	主角移動
╳鍵	跳躍及翻滾
□鍵	拳
△鍵	腳
○鍵	動作指東西開機關和攀爬
R1鍵	轉身
R2鍵	右轉視點
L1鍵	轉為第一身視點
L2鍵	左轉視點



TEXT：AMI　協力：隨風

SPT
發售商：VICTOR
發售日：預定夏季發售
售價：4200日圓
注目度：☆☆☆☆1/2

釣魚ADVENTURE KITE之冒險



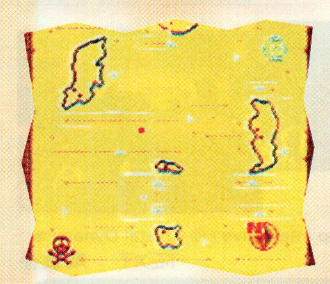
上期介紹了不少有關WONDAN SWAN的遊戲，相信各位WS的機主已經開始儲蓄以購買心頭好吧？而GAME BOY的機主亦不用擔心，因為在GB上亦有不少的新遊戲推出。現在AMI就立即為大家介紹，希望大家會喜歡啦！

大家來釣魚！

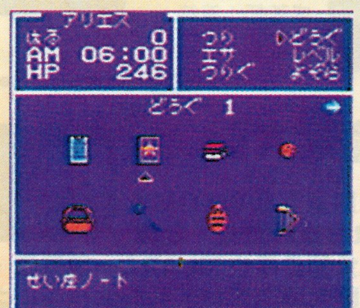


釣魚遊戲AMI見過/玩過很多，不過釣魚遊戲中融入RPG的要素呢，AMI就真是第一次見了！主角KITE(カツト)為了找尋失蹤的父親，而在五個大陸上收集情報。可是常常在海中飄流的話，雖然危險性並不低，但難免會令人感到煩悶。於是KITE便在海上釣魚消磨時間，還練得一身好釣法。到底KITE能否平安地在這五個大陸上平安渡過並找回父親呢？

食物好重要！



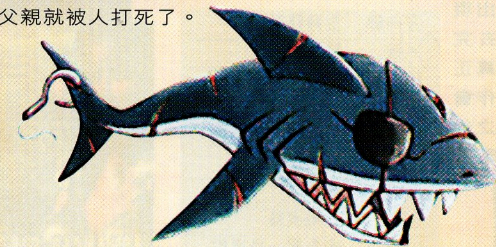
既然常常要在海上來回，食物的儲備自然是首要條件，想知道一次出航時所需的食物數量可看地圖預測。不但在出航之前要留意是否有補給足夠的食物，在海上亦需時常留意食物餘數，一發現不夠便立即回到大陸上補給，或向海上的交易船購買。另外，在地圖上除了可以看到現今的位置外，亦可以找到風向及水潮等資料，各位可以順便看看現在情況是否適合釣魚吧！



在海上，要自量



大部份時間留在海上的KITE，當然會在船行駛時釣魚，不用浪費時間。不過在看似平靜，實則危機四伏的海上，若KITE遇到危險的話應該怎樣做？什麼海賊、冥界的怪物，是不是只懂釣魚的KITE能解決的呢？其實遇到戰鬥的情況最好不要涉及，尤其要避免跟「海上的霸者」戰鬥，否則就只好以「出師未捷身先死」來形容各位一未找到父親就被人打死了。



回到陸上又怎樣？

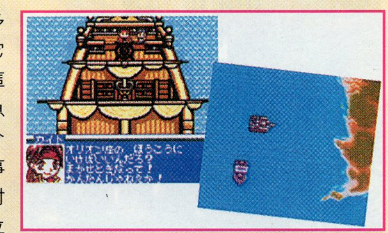


在海上要注意的地方大致上都介紹過，那在陸上又有什麼要小心呢？在城鎮上最主要就是收集有關主角父親的情報，因為這才是遊戲的主要目的。另外在一些山洞或森林中探索的話有可能會有意外的收穫，例如發現遺跡等。當然各位喜歡的話亦可以找海邊或河邊來垂釣啦！最有趣的是遊戲中有一個版圖是北極，不知道是不是要在冰塊上開一個洞來釣魚呢？



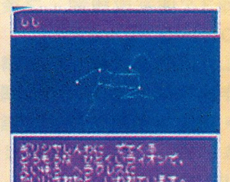
釣魚部份不可少

雖然遊戲中加入了很多別的原素，可是並不代表它釣魚的部份就做得不好。這遊戲共有七十多種不同的魚類，釣得的地方當然亦有分別，要全部釣得也不是易事呢！而釣魚的時候亦可以對應GB專用的震動手掣，各位釣魚的時候就一定更有FEEL啦！釣的方法跟一般釣魚遊戲並沒太大分別，都是要先了解魚的習性才容易釣得。



美麗的星空下





算是一個特別的小贈品吧？喜歡觀看星象的玩者有福了！遊戲中一共有五十多種的星象可以觀看，當玩者在晚上航行的時候選擇天體觀測的話就可以發現到漂亮的星空。不過呢，有五十多種之多，就算每到一個地方都觀測一下也未必可以全部都看到呢！記得的話不妨留意一下，欣賞一下在香港沒可能看到的漫天星河吧！

畫面為開發中畫面

RPG
發售商：IMAGINEER
發售日：預定7月
售價：4300日圓
注目度：☆☆☆☆1/2

MEDAROT 3

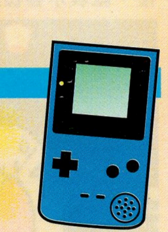
大受歡迎的RPG遊戲《MEDAROT》終於推出第三彈，喜歡它的朋友可不要錯過！今次的劇情主要是圍繞著一個比賽，假如主角得到勝利的話就可以得到豐富的獎品一宇宙旅行。今次除了前作的主角會出現之外，亦加入了很多新角色，到底主角能不能得到優勝呢？





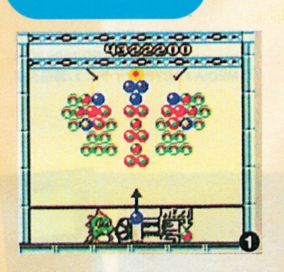
不知道大家記不記得，在《MEDAROT》中總是會出現很多機體，而今集亦不例外。除了加入很多新的機體外，機體更可以作三次變身，分別是變成人的形態、獸的形態及車輛的形態。而變身與否則取決於戰鬥需要，這對各位的戰略能力來說是一個大考驗呢！

除了主角自己之外，在遊戲中其他角色亦佔著一個很重要的地位。因為在戰鬥的時候，只得玩者一個人並不足夠，玩者將需要到處找尋適合的人組成隊伍。玩者一共可以選擇三位喜歡的角色來做拍檔，當然亦要看他們是否願意了！



PUZ
發售商：ALTRON
發售日：4月28日
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆1/2

PUZZLE BOBBLE 4



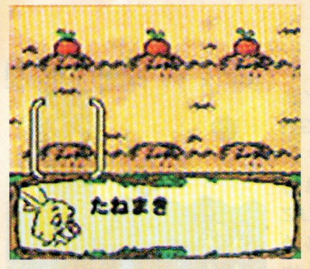


《泡泡龍》在各位機種都出過不少遊戲，雖然大部份都是移植作品，不過也得到FANS們的愛戴。先後於PS及DC上出現的《泡泡龍4》終於移植到手提機的GB上，那大家就可以一邊去街一邊奮戰啦！遊戲的玩法基本上沒什麼改變，而角色方面亦是原來那十多位。換言之，它的不同之處就只是由家用機移本到手提機上，不過相信單是這一點就令能各位喜歡《泡泡龍》的朋友感到開心，去到哪兒都有泡泡龍陪著各位！



PUZ
發售商：TOMY
發售日：預定七月
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆1/2

熊之BU SAN ~100英畝之森林~



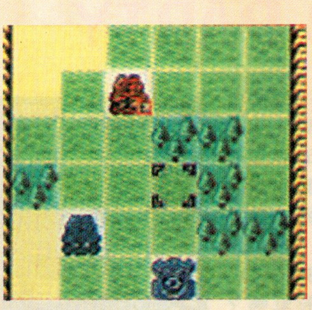
「黃黃的毛髮，胖胖的身軀，紅色小上衣，蜂蜜口裡送。（猜一動物）」各位猜得到AMI在描述誰嗎？答案就是很可愛的「蜜糖熊」(WINNIE THE POOL)了！今次所介紹的遊戲有關「WINNIE THE POOL」中的小熊維尼以及他的伙伴們呢！玩者需控制維尼在一個一百英畝大的森林中探險，不過並不是每條路都是通到出口的，因此各位要用心地找尋哪條才是真正的出路，成功離開森林的話還可以看到可愛的結局片段呢！其實說明白一點，這是一個迷宮遊戲。





GB/TAB
發售商：KONAMI
發售日：發售中
售價：4500日圓
注目度：☆☆☆☆

遊戲王 MONSTER CAPSUILE CAPSULE GB



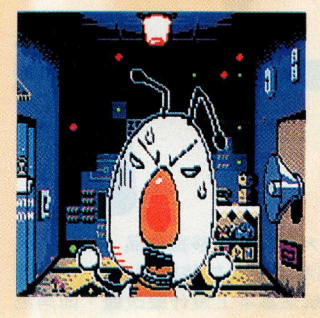
跟《POCKET MONSTER》同樣是小孩子的至愛的《遊戲王》又再出新一集囉！今次的玩法當然也是以咭來比賽啦！另外亦有一樣叫做「MC」的物體，它的用處是幫助「MONSTER」(怪物)們成長。各位要多點收集「MC」來訓練怪物們，因為今次的遊戲目的是要訓練出一隻最強的怪物。另外，相信今次出現的咭將會是重新再做的，不知道會不會再次帶起另一個「咭之熱潮」呢？如果會的話，風頭又會不會蓋過《POCKET MONSTER金．銀版》呢？



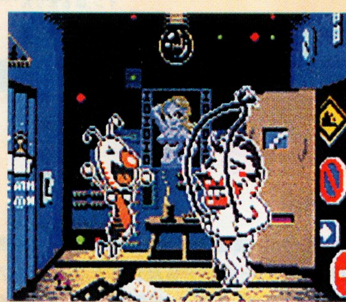
熱點新作

ETC
發售商：SNK
發售日：預定6月
售價：未定
注目度：☆☆☆1/2

加油NEO POCKET君



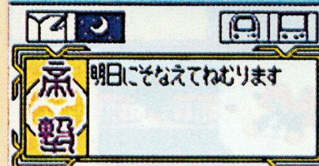
女孩子們覺得最近NGP都是格鬥遊戲，不太適合自己嗎？不要緊！相信今次介紹的《加油NEO POCKET君》會為各位帶來新鮮感。以可愛的人物「NEO POCKET君」及有趣的MINI GAME作賣點，讓大家不論在什麼地方也有娛樂。融入了RPG要素的《加油NEO POCKET君》，跟一般玩MINI GAME的遊戲不同。它那些MINI GAME要由玩者自己去發現，例如到不同的房間去，遇到不同的人就可以跟他們玩MINI GAME。當然，每個MINI GAME都有它自己的特色，例如是射擊遊戲、或是忍者遊戲。以一隻遊戲的價錢可以玩到多種不同的遊戲，真化算呢！雖然現在遊戲還在開發的階段，但已經知道大概會有30個MINI GAME。當玩者把這30多個MINI GAME完成後，就表示各位終於爆機囉！恭喜恭喜。



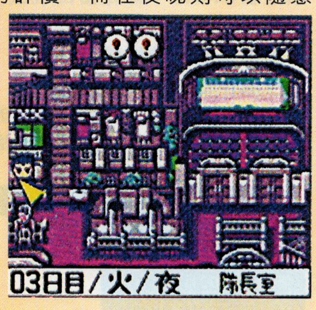
AVG
發售商：MEDIA
發售日：預定夏季
售價：未定
注目度：☆☆☆☆☆



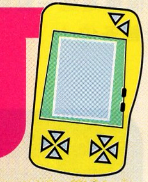
SAKURA大戰GB 檄・花組入隊！



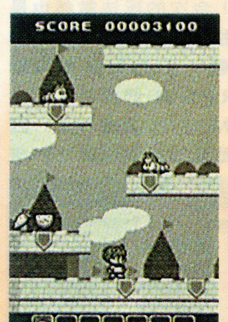
之前曾為大家介紹過的《檄・花組入隊》現在又有新情報，AMI立即為大家介紹！現在終於知道遊戲中一日是代表多少時間，其實在每一天玩者都可以選擇一個角色來訓練，過了一段時間後該角色就會跟玩者聊天，詢問現在玩者對她的評價。而在夜晚則可以隨意移動，有「！」的地方表示有事件發生，多一點發生特別事件才可以跟女主的感情加深呀！當然訓練後亦要抽時間讓角色休息，否則太累的話他們可受不了。只不過遊戲只進行一個月，所以相信一天的時間都會頗為長。



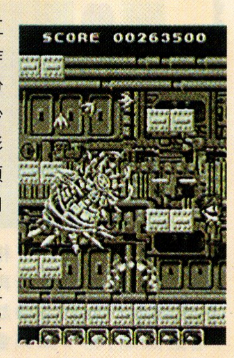
ACT
發售商：MEGA HOUSE
發售日：預定6月
售價：4200日圓
注目度：☆☆☆☆



RAINBOW ISLAND PARTIES PARTY



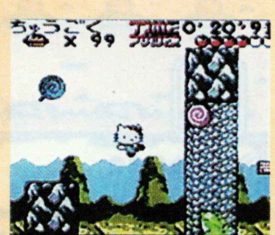
各位喜歡彩虹嗎？雨水跟陽光合作竟然會出現五彩繽紛的「雲梯」，真是奇妙的組合。不過現在彩虹遇到困難，各位願意成為彩虹魔法使帕特依來幫助彩虹嗎？遊戲的主要目的是收集「虹之寶石」，各位可以在版圖中找到寶石及道具。在遊戲中最重要的彩虹有兩個用法，其中一個就是當敵人在彩虹上的話，只要令彩虹崩塌就可以打倒敵人，而另一個方法就是假如各位登上彩虹的話，則可以在空中步行。其實在業務版亦有這隻遊戲，當中的隱藏版圖亦會出現在今作上呢！



ACT
發售商：IMAGINEER
發售日：預定6月10日
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆1/2

HELLO KITTY之SWEET ADVENTURE～想見DANIEL君～



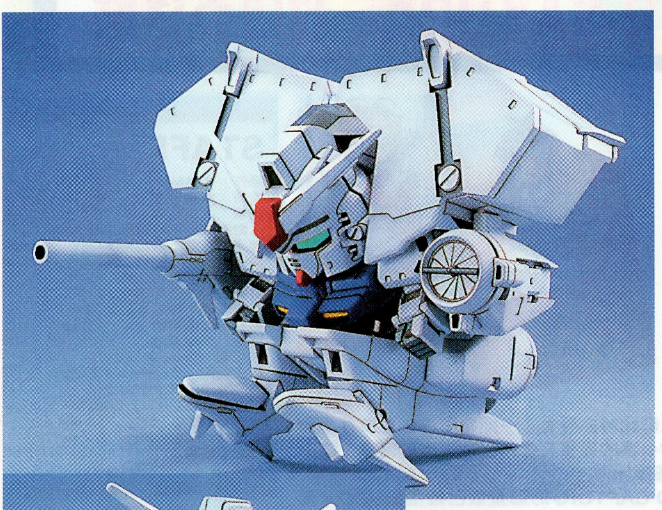


可愛的HELLO KITTY終於再次出現在GB上了，之前曾在PS及DC上推出的遊戲都屬於PUZ GAME，今次終於有新的改變。KITTY為了見心愛的DANIEL而展開了其「紐約之旅」。本來住在倫敦的KITTY要到紐約當然不是易事，不但要飛天遁要下海，幸好有不同的衣物可以幫助KITTY渡過難關。各位如果想得到好的結局，除了一定要完成遊戲外還要有好表現，因為遊戲的結局會隨著玩者所得到的「LOVE LOVE POINT」而改變。附帶一提，同日推出的《DEAR DANIEL之SWEET ADVENTURE～找尋KITTY～》的玩法跟此作相似，不過主角變成DANIEL。



從來冇唸過可以咁可愛！
全新SD高達 G GENERATION系列！！

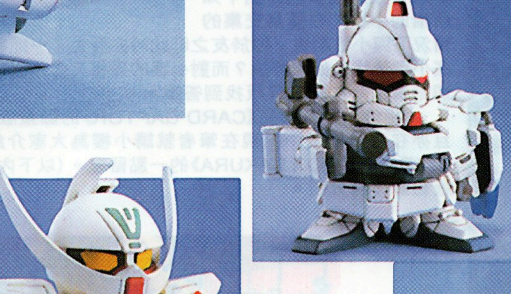




現在的BB戰士分開兩個系列進出實在令大家的負擔大了很多呢！不過，論質素，BB戰士之中的「SD高達 G GENERATION系列」又真是相當的出色，而且在造形上更是一批比一批出色，而最新的作品又要登場了！

新一批的「SD高達 G GENERATION系列」會在6月推出，5隻機體分別是「RX-78 GP-03D」、「WING GUNDAM 0」、「大魔」、「Ez-8」、「TURN A GUNDAM」，其中尤以「GP-03D」最為精采，除了是本身的造形出色之外，而且更附送貨櫃，不過羊毛出在羊身上，這盒「GP-03D」比一般的要貴上一倍，價錢是1000日圓。

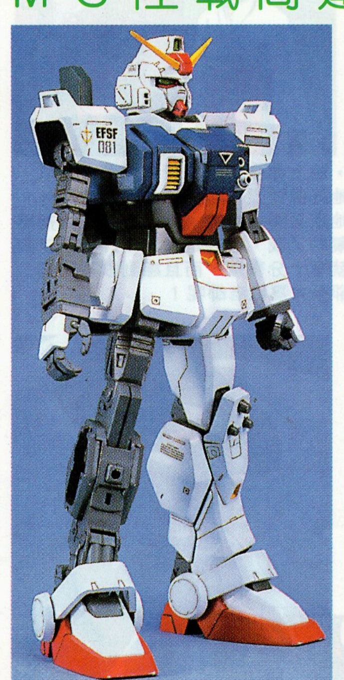
至於其餘的4隻，以「WING GUNDAM 0」和「Ez-8」比較精采，前者可以變形，而後者則可以將鐳射鎗和火箭筒放進背囊之中，而「大魔」和「TURN A GUNDAM」則只是一般貨色而已。





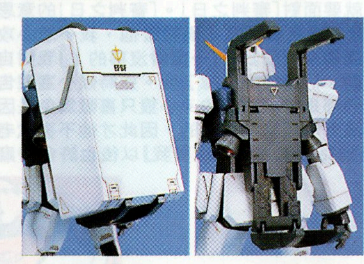


一致睇淡的優質傑作
機動戰士 第08MS小隊
MG陸戰高達 隆重登場！



「實在令人難以至信，有咁多機唔出，竟然出這隻東西……」這便是在一些同好口中聽到的評語，想不到這隻在《機動戰士 第08MS小隊》中出現的「陸戰高達」竟然是這樣的不受歡迎，真是意想不到呢！

不過，事實上這隻「陸戰高達」是一隻製作得非常不錯的模型，而最出色的不是機體本身，而是在背部的「背包」，模型方面，完全將這「陸戰高達」的一切表現在這裡，尤其是將手上的大砲拆開放入背包的設計，更加是百份百的做了出來呢！看來大家要再次考慮是否要買這「陸戰高達」回家了！這模型的售價是3000日圓，會在5月推出。



可愛小動物再次登場
名作劇場動物小擺設登場

名作劇場可以說是日本一個非常受歡迎的系列，所以近年來有不少來自這個系列的作品推出，除了翻拍的動畫作品之外，在精品方面亦有不少的推出，而這次推出的只有3款，不過全部也是一些大家非常熟悉的小動物，分別是《萬里尋親記》、《浣熊的故事》、《義犬報恩》，這3件小擺設非常精緻，全高是由55—65mm不等，價錢是貴了一點，每隻要1800日圓，不過手工不錯，值得一買。



動畫新聞組

組員：
《ANGELIQUE》派隨風

來多場劇場版

CARD CAPTOR SAKURA－封印克洛咭

推出日期：預定七月（電影）

© clamp・講談社／劇場版カードキャプターさくら封印されたカード製作

《CARD CAPTOR SAKURA》這套陪伴了大家已經有一段時間動畫（漫畫）已經快到尾聲，這大約三年的連載亦將告一段落。正因如此，CLAMP的老師們及製作人員決定製作一系列的劇場版，讓大家可重溫當中的精彩片段，亦讓小櫻長留大家心中。

今次所介紹的劇場版已經是第二彈了，相信大家對第一集劇場版還有些記憶，因為它的舞台是在香港嘛！今集的舞台將會回到日本，而故事內容主要是講述所有克洛咭都不見了。另外，小狼亦會歸來，對於小狼的愛意而感到不知所措的小櫻，在驚喜交集的情況下與小狼相會。對於友之町此時亦發生了一連串不思議之事件，到底小櫻最終會如何解決？而對小狼的愛慕又會作出什麼樣的回應？這一切都會在今次的劇場版找到答案。





STAFF

原作：CLAMP
監督：淺香守生
劇本：大川七瀬
人物原案、人物設計：CLAMP
總作畫監督：阿部恆
美術監督：池田祐二
攝影監督：白井久男
音響監督：三間雅文
色彩設定：勝沼まどか
編集：尾形治敏
音樂：根岸貴幸
主題歌：CHAKA
音樂制作：ビクターンタテイント
動畫制作：マツドハウス
制作協力：ンバーフイルムワータス
制作：講談社　松竹、パリダイピジユアル、シエルテイ　マツドハウス
配給：松竹

相信大家都知道《CARD CAPTOR》的動畫版已經推出VCD，而且亦在香港播放中。現在筆者就請小櫻為大家介紹動畫版中第一集直至「審判之日」的故事，作為對《CARD CAPTOR SAKURA》的一點留念。（以下內容將以小櫻作為第一身）注意：動畫版的情節跟漫畫版也許會有分別。

我是「咭之獵人」？－

大家好！我叫木之本櫻，是友枝小學的四年級生。平時，我只一個普通的小學生，但其實我還有另一個身份，而這個身份則只有我的好朋友知世知道。

某天我在家中的地下室發現一本奇怪的書，書中竟然走出一隻黃色的毛公仔，哎呀！不對，應該稱他為小塞羅才對，他說自己是「封印之魔獸」、跟另外的「月」成一對的。小塞羅交給我一枝魔法杖，以及叫我跟著他唸出一段話，後來我就變成咭之獵人了。說起來，我覺得好像被小塞羅騙了呢（笑）！我的任務是要把分散在各處的「克洛咭」封印起來，不然就會發生很大的「災難」。



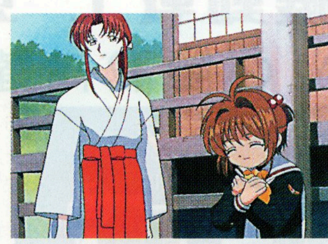
敵意之少年－

我已經成為「咭之獵人」一段時間了，可是還未把所有咭封印完畢。今天學校來了一位轉學生名叫李小狼。原來他是克洛家的後裔，他對我的敵意很深，並說以後由他來封印「克洛咭」。可是小塞羅告訴我，被封印的咭都已認定我是主人，因此要對自己有信心。到底以後會變成怎樣呢？對了對了，小狼對哥哥及小塞羅都很不客氣，可是卻很喜歡雪兔，為什麼呢？

新同學及新老師－

到了第二個學期後，我們班上又來了一位轉學生。她叫做李莓鈴，是小狼的妹妹。莓鈴她很喜歡小狼，因此千里遙遙地從香港追到日本幫助他。





後來我還跟小狼及莓鈴成為了好朋友呢！除了新同學外，班上亦多了一位新老師觀月歌帆，觀月老師她好像認識哥哥，為什麼呢？另外，觀月老師她家是開神社的，有一次我在那裡迷路就是她幫助了我，也許是因為如此，所以我一看到她就會十分害羞，而且感到很高興吧？可是小狼卻不大喜歡老師呢！

審判之日－

終於到了「審判之日」了！小塞羅曾說過，當我把所有咭都收集好後，就要面對「審判之日」。「審判之日」的意思是要另一位守護「克洛咭」的「月」承認我是咭的新主人，可是，為什麼「月」竟然會是雪兔？！面對著他，我不忍心攻擊，正當我要被打敗之時，咭們竟然團起來幫助我。「一定會沒事的！」我對自己這樣說。最後，得到觀月老師的幫助，「月」終於承認了我。這時候小塞羅告訴我，我會喜歡雪兔及老師是因為他們都是來幫助我的。小狼只喜歡雪兔是因為小狼使用的是月之力量，而老師則是克洛派來打擾他的，因此才他不喜歡老師。可是有一點我不太放心，就是見到克洛先生對我說『「我』以後也許會帶麻煩給妳。」這是什麼意思呢？





重溫天使的笑靨

往北去。PURE SESSION



★可愛的女主角春野琴梨，常常叫主角做「哥哥」

★相信其他女角亦會出現在此OVA

推出日期：預定5月31日
售價：4800日圓

自從在DC上推出遊戲而大紅的《往北去》，精品、CD等製品一浪接一浪推出，現在終於推出OVA，喜歡它的朋友可不要錯過。在遊戲上本來一共有八位可愛的女孩作為追求對象，不過今次OVA卻主要圍繞「春野琴梨」及跟她擁有相同面貌的女孩「特莉雅」(ターニヤ)。而其他女角色亦有機會出場，不過相信並不會有太多的劇情。跟「心跳回憶」相似，劇情圍繞女主角詩織跟男主角的戀愛故事，而其餘本來亦屬女主角的角色則變成配角出場。

在OVA中，雖然詳細內容還未清楚，已知今作的舞台還會在北海道，不過世界觀將會作出更改。而除了本身的故事外，OVA中亦會收錄了有關春野、愛田、川原及里中這四個女孩所主唱的歌曲，以及為數不少的特別映像，相信各位FANS不會對此作失望。有關詳細內容等再進一步消息後再為大家報導。



★另一位女主角特莉雅，好像是個不怎樣快樂的女孩

★跟遊戲一樣的聲優陣容

愛神劇場版



我的愛神

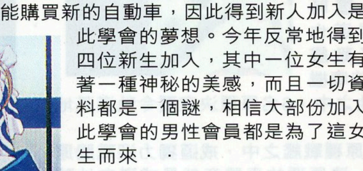


◆終於出劇場版了

推出日期：預定秋季(電影)

《我的愛神》這套在漫畫及動畫上皆頗受歡迎的作品終於決定推出劇場版了！今次的劇場版預定於秋天在日本上畫。此作在日本方面的宣傳活動真的不少，就好像在4月25日那天，日本全國將發售劇場版的特典宣傳海報。比較可惜的是身在香港的各位比較難得到。

而劇場版的內容大致上發生於學園中，當中有一個叫做「貓實自動車部」的學會活動。這個學會因為一直很少人參加，要是再沒有新生加入的話，學會便一直不能得到經費，更不可能購買新的自動車，因此得到新人加入是此學會的夢想。今年反常地得到四位新生加入，其中一位女生有著一種神秘的美感，而且一切資料都是一個謎，相信大部份加入此學會的男性會員都是為了這女生而來。



◆謎之新部員

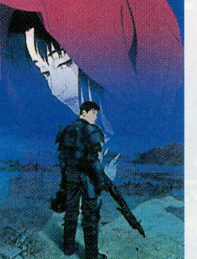


◆一起加油吧！

◆為什麼不快樂？

多多動畫任選擇

在最近這一兩個月中，皆將有很多各位耳熟能詳的動畫發售，例如有出名的漫畫所改篇的名作，而遊戲上亦有作品的《JOJO奇妙冒險》。另外亦是出名漫畫改篇的作品－《女神候補生》，相信杉崎老師的迷不會錯過。另外還有《菜菜子解體診書》，今次發售的是最終卷了。而在更後期則會有《人狼》、《HAND MAID》、《靈能偵探MIKO》等作出推出，相信在2000中都不愁沒有好的新作看了吧？



▲《人狼》

▲《HAND MAID》



▲《菜菜子解體診書》



▲《靈能偵探MIKO》



▲《女神候補生》



▲《JOJO奇妙冒險》



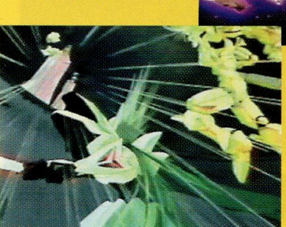
第40集　星之小孩們

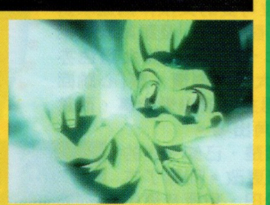
播放日期：5月7日

前言

在下一集之中，GGG的軌道基地受到機界31原種之中最強的7原種進攻，雖然眾人也在盡力的抵抗，可是對戰鬥力橫的原種，GGG的成員根本毫無還手之力，而且司令室更被敵人佔領，大河長官等人也受到敵人的控制，幸而護及時趕到……







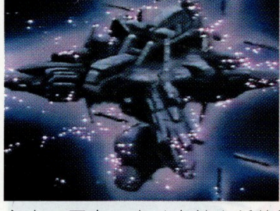
本集故事內容

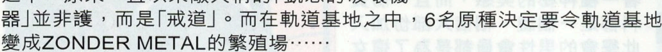




因為受到護的阻止，所以耳原種和爪原種便暫時離開司令室，而眾人亦告暫時脫險境。另一方面，在與其他原種戰鬥的GGG機械人們，亦算能撿回性命，不過，凱和J在與腕原種及眼原種的戰鬥之中根本完全得不到好處，雖然能令腕原種受到傷害，不過最終也給他逃脫了。

當護擊退了敵人之後，他感應到初夜華等人然在原種戰艦之中，為了將眾人救出來，他便和GALEON一同前往艦展開營救行動。可是，在敵艦之中原來仍有一名原種存在，而且更是護所不能測知的，他便是7原種之一的「腸原種」。這時候，戒道也到達了敵艦之中，原來一直以來敵人稱的「凱恩的破壞機器」並非護，而是「戒道」。而在軌道基地之中，6名原種決定要令軌道基地變成ZONDER METAL的繁殖場……

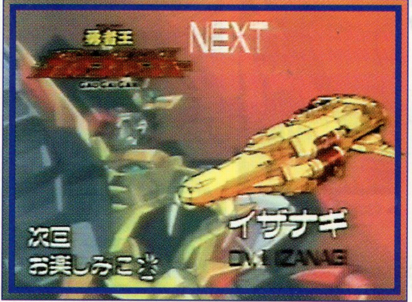




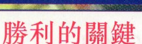


而在原種戰艦之中，戒道獨力迎戰腸原種，原來，這原種的素體竟然是戒道在地球之上的母親，一時分心，令戒道陷入險境之中，不過，他仍是要一個人對付原種，而護一個人便帶著華等人離開，可是，華這時突然醒過來，而且看到護變成外星人的姿態！

在軌道基地之上，眾人為了要阻止原種的行動，決定放棄反應爐，最終的目的便是要拖延時間，讓雷牙博士有時間製造對付原種專用的「DISC X」，最後，憑著舊和新的「DISC X」，眾人終將原種趕走，而且更將所有的ZONDER METAL消滅！





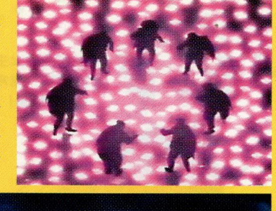

勝利的關鍵

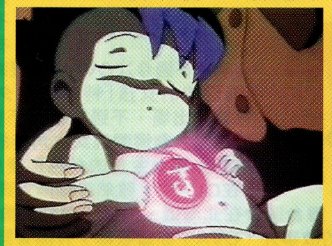
第41集　遙遠的凱歌

播放日期：5月14日

前言

在三連重太陽系之中，人們為了要消除人心中的惡念，而且將之收藏在一種名為ZONDER METAL的結晶體之中，怎料這些結晶體竟然發生異變，更將整個3連重太陽系消滅了，幸而在3連重太陽系被消滅之前，在紅色惑星和藍色惑星之上分別有兩個小生命逃脫了……







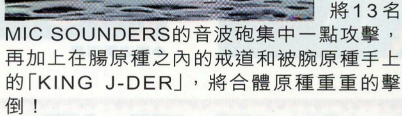
本集故事內容

原種被擊退之後，回到戰艦之上，而且集體向軌道基地進攻；另一方面，戒道正在和腸原種對恃著……但是由於剛才受到原種的破壞，所以基地仍未能展開護盾，正當軌道基地危在旦夕之時，J-ARK出現在眾人之前，於是，大河長官便決定要眾勇者協助J-ARK作戰。

其實，要J-ARK一敵六實在不是一件易事，不過，在新的「STAR GAOGAIGAR」和眾勇者的協助之下，總算能夠應付原種的攻擊；另一方面，戒道然在腸原種的戰艦之中作戰……



在表面上原種好像是處於下風，不過，他們7人突然合為一體，合力和勇者作戰，令形勢急轉直下……這隻合體的原種攻擊力是集7人之力，令J-DRE陷入極大的危機之中，幸而，凱在神秘的女子的指引之下，他明白要利用「GATLING DRIVING」，將13名MIC SOUNDERS的音波砲集中一點攻擊，再加上在腸原種之內的戒道和被腕原種手上的「KING J-DER」，將合體原種重重的擊倒！





在擊倒合體原種的同時，KING J-DER亦將被困在合體原種體內的戒道救了出來，而且，在這次戰鬥之中，除了被護淨解的一個原種核心之外，KING J-DER亦取得了4顆的原種核心。





勝利的關鍵



Presented by：MS、小璘、時雨
本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

棋魂6

出版社：集英社
作者：堀田弓、小澤健
售價：390日圓



極受歡迎的圍棋漫畫《棋魂》終於推出了最新的第6卷。在院生考試中，光仔雖然因極度緊張而落敗，但負責考試的老師見光仔在學習圍棋不足一年就有這個實力，認為他非常有圍棋的潛質，故此批准了他的入學！不過光仔可不能高興得太早，因為其他院生們的實力都非常之強，光仔在入學後的成績竟然是十連敗！而另一方面，塔矢在新初段比賽中首嘗敗績……(時雨)

LOVE HINA 7

出版社：講談社
作者：赤松健
售價：390日圓



最近已被TV動畫化的人氣作《LOVE HINA》，它的最新一集在最近推出了。由於兒時的一幅照片，奈留發現了睦美才是和景太郎許下考入東京大學約定的女孩，因此她決定抽身出來，以成全兩人的幸福。但景太郎的優柔寡斷再一次大爆發，面對一個自己喜歡的女孩，和一個在兒時有所約定的女孩，他遲遲不能作出決擇……不過在東大二次考試當日，睦美竟告訴景太郎自己許下了約定的是一個女孩子……？！(時雨)

まもって守護月天！(11)

原作：桜野みねね
出版社：エニックス
售價：390日圓（不連稅）



得到紀柳的「詭計」協助下，太助終於向小璘表白，可是，原來她是不知道「喜歡」是什麼……經過南極壽星的解後，她也開始明白這涵意。另外，喜歡太助的學妹秋穗花織因得知自己的戀愛運程很好，於是便邀請太助等人一同到溫泉旅行，並決定與太助二人在旅館中同住一房！而漸漸意識到自己也很喜歡太助的小璘，當知道花織的安排後心裏開始感到不安……(小璘)

STAR OCEAN THE SECOND STORY 1

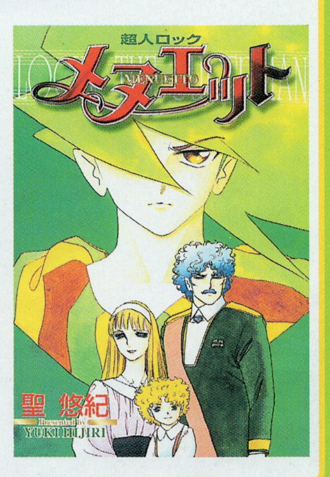
出版社：ENIX
作者：東あゆみ
售價：390日圓



題材來自PLAYSTATION遊戲的《STAR OCEAN THE SECOND STORY》，畫風比較少年向。故事敘述男主角古洛特在一次與父親實行惑星調查中，不慎被一個不知明的裝置捲入別的世界內，當古洛特發現自己身處於別世界時，剛巧碰上遇險的尼娜，古洛特利用手持的鎗救回她之後，卻被她誤以為古洛特是傳說的勇者，經過古洛特的解釋，得知自己會錯意的尼娜，失望地獨自跑到森林去，就在這時候，沙魯巴町的町長之兒子艾力，卻將尼娜捉去，強行要與她進行婚禮，心知傷害到尼娜的古洛特，回到尼娜家時卻得知她被帶走，他便立即前往艾力的家救回尼娜，後來他得知艾力是因一顆古怪的石而失去理性，為了調查隕石的事便展開了旅程。(MS)

超人RCOK MENUETTO (全1卷)

出版社：BIBLOS
作者：聖悠紀
售價：571日圓



不知大家記不記得，在約數10年前有一套長篇漫畫，以擁有超能力的人作提材，亦曾被改編到電影上，它就是《超人RCOK》。今次介紹的漫畫，是新的作品；全書1冊，是為青少年向的漫畫。故事是敘述某帝國即將要找尋繼承人，可是卻沒有適合的人選，被牽連的人均被捲入皇位爭霸戰內，當中RCOK並沒有插手干預此事，只默默在旁觀看(MS)。

註：「本」字是日語，譯作中文的意思解作「書」。

TEXT：MARKS



PROFILE

姓名：內山理名/Rina Uchiyama
出生日期：1981年11月7日
年齡：18歲
出身地：神奈川縣
星座：天蠍座
身高：157cm
血型：O型
三圍：B79 W56 H79
興趣：騎馬、製作糖果(香蕉蛋糕)
專長：書道7段、游泳、單簧管

121

內山理名

RINA UCHIYAMA



在今年極有機會成功上位的內山理名雖然演藝生涯不足兩年，但她首次參與的電影—「GO-CON!」亦已經在上月於日本正式上演，今次在這套愛情電影中飾演女主角。現在她不但忙於主持三個電台節目，還要參與拍攝在4月開始播映的TBS劇集「QUIZ」，而她就是突然在身為女刑警的主角—香前面出現的神秘少女—薰，由於今次角色難度很高，所以她亦正在努力地挑戰這個角色。內山理名在過去了的三月正式高校畢業，而結束了學生生活，令她可以專心地發展其演藝事業。同時理名亦多了一些自己的私人時間，可以在平日逛街購物、看電影和做運動。

星之網

R-STAGE

http://www2.g-7.ne.jp/~rinacci/rina/cool_top.htm

露嘉的日常生活

BY R. RYAN

RUKA

露嘉，在公司裡的生活。

稿稿，稿稿稿稿稿稿稿？（露嘉，你那些稿如何呀？）

明....明..白了...稿嘛，稿..

未.......未得呀....還要多一些時間呀...哈哈

唔好呀

稿稿，稿稿稿稿！稿稿稿稿稿稿，稿稿稿稿？（ok，你努力些吧！我們去食飯了，你來不來？）

稿稿稿..稿稿稿！！稿稿稿稿稿？（唔係呀..食飯呀！！你去唔去呀？）

路過的編輯姐姐

你們做什麼呀？在吵架嗎？別吵了嘛！

我大約知什麼事了，不過，都希望你們話給我知先吧！

他呀 ----- 只是跟我說稿呀稿的 -- 好可怕啊！！！！！我又不是有好多未交 嗚嗚 -----

不是呀，露嘉！他不是這個意思的！他是叫你去食飯而已！

什麼？？？

是呀，這裡的人都有一些病的，就像他，就有了原稿病，所以說話就稿呀稿的了！

稿稿稿稿稿稿稿稿稿稿稿！稿稿稿稿稿稿稿稿稿稿！！（我只是想叫露嘉去食飯吧了！可是她不明白我的意思呀！！）

原來件事是這樣的！！真的對不起呀！！！我還一直以為你只是追我的稿，所以...SORRY！！

稿稿稿稿！（你來得正好！）

稿稿！（算了吧！）

無責任讀者擂台

主持人：時雨

To時雨先生：

在124期看過MG加魔2號君的文章，忽然間手痕想來信談談在下對《機戰ALPHA》的意見。做了貴刊三年多的讀者。在下也是首次來信。如有錯漏，請不要見怪！

其實《機戰ALPHA》一再延期，最受惠可能是我們這些應屆會考生，一改就去到5月25日，考完最後一科就可以即刻去買，希望在下能第一時間買到ALPHA。

說回正題，今次新增的機體有《鐵甲人》和《MARCROSS》，在下自問對《鐵甲人》的認識不多，如果貴刊能多作介紹就太好了。至於《MACROSS》方面，在下認為韋基利似乎太弱，雖然有PIN POINT BARRIER，但不知會否像《EVE》系列，到了遊戲的後半段，差不多所有敵人也可以擊破她們的防護罩……而且，看主艦「MACROSS」的戰力好像是超強，不知BANPRESTO能否做到平衡？

此外，還有其它久違了的機體好像「V型電磁俠」、「SRX」、「勇者雷登」、「V GUNDAM」……不知仲有幾多隱藏機體？在下就希望會有X GANDAM，因為SATELLITE CANNON一定會很勁。另外，在下也想有《絕對無敵》、《元氣爆發》中的機體，其實那些機也是不錯，不知為何這麼多隻的《機戰》也沒有她的兒？是廠商的問題還是技術有問題？

到了系統方面，今次於突破不只改成有方向的立體，還可以對應POCKET STATION玩MINI GAME來賺錢，相信各位也會很忙地玩MINI GAME搵錢，可惜在下連POCKET STATION也沒有……新增設的熟練度真的為一眾玩設想。當熟練度高時，敵人數量會增加，會有更多隱藏機體，好似仲會有隱藏路線，絕對方便我們這想挑戰難度的玩家。即使是初級者也可應付這遊戲。除此之外，還有很多新增的特殊能力、精神指令、進化等，好像「明美公仔」有甚麼用途？PIN POINT BARRIERK有多大威力？不知能否為大家解答。

至於今集的戰鬥畫面絕對是充滿迫力，單是看圖片也可感受到，機體在出必殺技會有正比例，更有駕駛員的大頭CUT-IN，充滿氣勢。此外，在立體地圖上表現的MAP兵器又會是怎樣？今集她可以刪除戰鬥書面，的確為玩家省回不少時間，但係咁正的戰鬥畫面又叫在下如何選擇呢。

在下亦想知道今集故事講D乜？和前數集有無關係？主要有那些故事的敵人？會否又是那些死唔斷氣的敵人，斯洛哥、哈曼喜、尊尼等人？希望貴刊能多作報導，刊登多些圖片和資料吧。

總括而言，《ALPHA》絕對是必買之作，在下從GAME SHOW看到的片段果然沒有令在下失望，機體由拔劍到揮劍斬擊也很流暢，OPENING也很正，可惜只有很小片段，期待5.25。

1.今集有無《聖戰士》和《重戰機》？
2.在日本買PS 2是否比香港平？
3.你們玩PS 2時，是否要另買一個變壓器和火牛？
4.那裡可買到POCKET STATION？

祝銷量節節上升

FROM讀者LIM

LIM：

又有讀者來信談論有關《機戰ALPHA》的問題了，筆者大大話話都已經收了四五封（其他來信的朋友，不能刊登你們的信真的很對不起！），看來這遊戲真的極受香港機迷歡迎和重視呢！

有關《機戰ALPHA》延期一事，不只是會考生們受惠，說真的就連我們編輯部也鬆一口氣，因為早前我們的人手極度不足，而且又有其他PROJECT要進行，一旦加多一隻「機戰ALPHA」要做攻略本，就真的不知點算好……（某人註：好似《DQVII》6月出喎，7月仲有《FF IX》呢？到時就真係真係唔知點算喇！）

在《機戰》系列中機體之間的平衡度一直都是大問題，不過其實想深一層，哪一些機體強，哪一些機體弱，各個玩家都會有不同的評價（筆者就認為NEW GUNDUM應該最強！），製作人員的口味也未必和大家一樣，因此如果出來的結果不合玩者的心意，大家還是睇開一點吧！LIM君所指出的MACROSS強度問題也是一樣（不過話說回來，MACROSS的定位也真的十分尷尬，照常理它沒可能強得過巨大機械人，但作為新機體太弱的話無人用就慘了……應如何解決？）。

《絕對無敵》、《元氣爆發》的機體不是不好，但筆者相信廠方不加它們進去的原因，是《機戰》玩家的年齡層一般都較高，而《絕對無敵》、《元氣爆發》的觀眾卻是以小朋友為主，對某些《機戰》迷來說它們的認知度太低，不會大受歡迎。既然不能成為賣點，廠商自然就沒有花錢去買版權的必要。相反MACROSS和GIANT ROBOT都是我們這些「老鬼」耳熟能詳的機體，看到它們為自己作戰，感覺自然強烈得多。

利用POCKET STATION的MINI GAME來賺錢是一個不錯的「綽頭」，但筆者相信它對遊戲的進行不會有太大的影響，因為始終不是人人都有POCKET STATION，也不是人人都有心情去玩這些MINI GAME。如果因為缺少了這些額外的機材和時間而影響到遊戲本篇的難度（指錢的問題），就會破壞整個遊戲的平衡性，絕不是我們願意見到的。雖然有少許離題，但筆者對CAPCOM在《MvC 2》中要玩者上網對戰或到機舖儲分買隱藏人的做法也是不敢苟同，因為這樣對不能上網的玩家相當不公平（雖說最後CAPCOM也會將有隱藏人的SAVE放上網……）。

畫面方面，正如LIM君所說今集《機戰ALPHA》真的極之吸引，不過筆者最擔心的還是LOAD碟速度……因為這些巨大的機械人和角色畫面，對LOAD碟不快的PS來說應會是百上加斤，而且地圖畫面也複雜了，因此難保在畫面切換時也會變久了。希望廠方至少可以將《ALPHA》在PS2上的LOAD碟時間減少，這樣就做福人群（和做攻略的編輯）了。

LIM君對GPM的要求，筆者和一眾編輯會盡力為大家《機戰》迷做到，畢竟《機戰ALPHA》是本年度夏季的大作，點都要做得好好睇睇嘅（喂喂……）。

好，答問題：

1. 今集肯定會有聖戰士、但有無重戰機則未清楚。
2. 如果你是托朋友從日本運過來（即只是以匯價計算）當然會較便宜，但現時香港的PS2水貨只是售3千多圓，說真的店舖也沒有什麼錢賺，相差不遠。
3. 由於PS2的110V的，在香港玩時當然需要變壓器。而且因為PS2的耗電量不低，大家可能要一個火數大少許的變壓器才夠力。
4. 現在香港已有POCKET STATION的行貨，你可以到各大PlayStation OFFICIAL DEALER問問。

祝 考試成功！

時雨

來稿一經刊登，即可獲得200元作為獎勵，大家要湧躍來信啊！

投稿表格

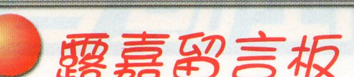
姓名：________
性別：________
身份證號碼：________
地址：________
電話：________
（可使用影印本）



投稿須知

1. 所有來稿不能少於1000字；
2. 來稿時請連填妥表格，與稿件一同寄來；
3. 稿件請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明『無責任新GAME擂台主持人收』





露嘉留言板

復活節亦是我露嘉復活的時候！雖然小妹沒有信奉任何宗教，但也真的很感謝耶穌，因為祂的復活讓我有一個假期，亦趁機可以玩玩遊戲機。在這假期中，小妹不斷玩一些難玩的遊戲，實行在Game Over時不斷利用Continue，與耶穌一同復活來應節！阿門！

「我們有三個人」

Dear里繪：

Hello！你好！我們這裡有三個人。

Lion：我想ask那裡有彩色的畫線筆？Musekizel和Marnaid用Marker好不好？

花野：里繪，我想問什樣才是一幅靚畫？怎樣評分？用水彩時怎樣才可以化（因為我是個用水彩白痴T_T……）

雪野：Hello！里繪，小女子想問一些用紙的問題。

小女子在幾日前買了一些高級畫紙，但塗上木顏色塗多二至三層後發覺紙質比普通圖畫紙更易刷穿。那些畫紙是否不適用木顏色呢？

我們這幅畫叫「迷暈陣」，怎麼？莊觀不莊觀呢？哈哈！

那隻奸狗「Lion」外表樣衰，十分奸狗！！？？（Lion註：外表可愛，心地善良！！！雪野外表三八兼滑稽，不知所謂！！！）

祝里繪永遠青春美麗！

From：Lion，雪野and花野

Dear Lion、花野和雪野

原來你們三人是認識的嗎？真好哩！因為大家可以互相交流一下畫畫心得嘛！(^-^)

Lion所指的彩色畫線筆，我其實是曾經見過的（在N年前……），不過小妹忘了它的牌子名稱，只記得筆的「外殼」是灰色、在筆頂上會有墨的顏色作標記，小妹相信它仍有存在的！（笑）以上所說的畫線筆是比較有多種顏色選擇，而其他的就多數只有紅、藍、黑三色。若你想看的話可於旺角3間大型美術用品公司看看，不過其實一間普通的文具店也應該會有的了。

對不起，我想知道「Musekizel」和「Marmaid」是否紙的名稱來的……？？我並沒有留意所有紙張的名稱的，所以不知它們的紙質怎樣……小妹會為你調查一下，知道後再通知你吧！

一幅靚畫是要從多方面看的，但小妹主要是從以下幾種角度去看畫的。首先畫面要吸引人，即是構圖是否豐富，第二是人物的樣子或比例上，第三就是色彩和上色技巧，若可通過以上三點的話，也算是「邁向靚畫之路」了。（笑）

想用水彩是化色，就是先在紙上塗一層薄薄的水，那麼在上色時便可以化的了。

不同的顏是需要配合特定的紙質才會有好效果的，而木顏色是不宜用薄和滑的紙質上色的，所以其實使用之前於123期所建議的紙已經不錯的了。

里繪上

「里繪小姐的專欄」

Dear：里繪小姐

哈×3！雪野、花野和我的《迷暈陣》、《里繪的遊戲》怎樣？而《里繪的遊戲》是供攪笑之用，望里繪小姐不要介意和不會破壞你的形象吧！或許《里繪的遊戲》應改為《Lion的變態遊戲》……（笑）+（汗）

不知里繪小姐覺得我的自畫像（L字頭狗）怎樣？我很喜歡奸樣時的「我」。

另外想建議里繪小姐抽一版版位來撰寫有關顏料、繪畫、上色等來作一個專欄，不知這是否可行？（妄想）

最後不知里繪小姐最想實現／做的事是什麼？而我最想的是世界征服和打倒宮澤三姊妹！（笑）我常被月野欺負。（淚）

祝里繪小姐所收的畫疊起來高過富士山。

Lion敬上

Dear Lion

很多謝你寄來《同人祭》的畫稿，原來「L字頭狗」就是你嗎？那麼，你豈不是「獅子狗」？（笑）你的樣子十分可怕，我覺得是你欺負人，多於別人欺負你啊！(^-^;;)

另外亦多謝你的議建，不過我想實現的機會不大了，這是因為每個人畫畫技巧的程度各有不同，若要寫的話真的不知應從何開始。如果由畫筆、擦膠開始的話，相信有排也不會完；而假如從技巧開始，由於資料來源也主要是從日本書得到，所以最後得出來的結果也只有像其他教畫畫的書本般無異，只是將內容翻譯，那倒不如自己買那些書看還不是更好嗎？小妹不如建議你們將自己的畫畫心得與別人分享，可能得益還大哩！

小妹最想就是將想實現的事實現！（一嘻！是秘密來的！）

祝成勁征服世界和打倒宮澤三姐妹！（笑）

里繪上

小通告

大家想與我們的編輯交朋友嗎？想的話就事不宜遲，快點寄信來《編輯接待處》在信中談話啦！他（她）們很樂意成為你們筆友的，這個機會不是時常有，所以一定要把握機會，將信寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，並註明「編輯接待處」就可。不過記得來信字數不要多於800字，和請用原子筆來寫啊！

「大人有大量」

Dear里繪小姐、露嘉小姐：

Hi！Hi！在此希望里繪及露嘉小姐解答我的問題，Thanks！

除了STAEDTLER、COPIC、斑馬、櫻花、三菱及fox SUPER Fineliner的0.05針筆外，還有沒有其他牌子的針筆呢？(大部份的商店都只有這些牌子的針筆)而在香港是否只得COPIC、STAEDTLER及DELETER NEO PIKO的MARKER賣呢？(只得這三種牌子的MARKER實在太少了！)若有其他牌子的話，請告訴我在那裡能夠購買。

還有，在上次的來估我實在太失禮了，胡塗地將玲奈小姐的名字寫了在信上(而且還是寫了在信的開端)我把信放進了郵筒裡數秒後，才恍然大悟地記起了……「自己居然忘記編輯接待處已經PASS給露嘉小姐……」，唉！妳們大人有大量，原諒我的過失吧……(在寫此信之前我已經被朋友笑了N次…)

WISH里繪小姐及露嘉小姐吧！(笑)

Dear Laputa

有關針筆和Marker的問題，由於我基本上也是用「Pigma Graphic」和「Pilot Drawing Pen」的繪圖筆來上線，用你所提及的3種Marker來上色，所以也沒有特別留意別的牌子，但我覺得你所說的牌子已經很好的了。不過若你還想看看別的話，可於旺角3間大型美術用品公司看看。

里繪上

見你寫這封信來請罪，算了吧！不過下次一定要畫我的畫來呀！呵呵呵……

露嘉上

「GPM萬歲！！！」

Dear露嘉小姐：

在下是一名在深圳的老讀者(從60期到現在)，雖然我是第一次來信千萬別拿來投籃啊！(到現在才寫信，真是有點……)不好意思。

在下有幾個問題想問：

1.中國版的遊戲誌何時才出？

2.福田君會去哪呢？(不會不在地球吧！)

3.為什麼122期和123期編輯talking的福田君話是一模一樣的？

To小璘：

聲優繪很有趣，望繼續努力！

另外祝山寺，福田兩位一路順風，事業有成……。

感到惋惜的叶芃("芃"這個字電腦好像沒有……)

Dear叶芃

1.有關中國版遊戲誌推出日期，我們還未決定確實日期，現在還努力研究中。

2.福田君已不在GPM了。現在他仍在地球內工作。

3.因為錯誤關係，所以122期和123期福田君的編者話是一樣，出現錯漏之處請見諒！

露嘉上

P.S.原來電腦是有「芃」這個字的。

「名字問題」

Game Players的眾位編輯們：

你們好！

我是貴刊的忠實讀者。但是由於大陸的出版發行商以及價格因素，(過期的比較便宜，當月遊戲機折合人民幣要50多元。我還是一名學生每日承受不起)所以我只能夠買過期的遊戲誌。因此，今年1月份我才購得去年9月份的遊戲誌。拿到雜誌後，令我十分興奮的是，我見到了盼望已久的《實況足球4》的詳細報導。我是一個遊戲迷，同時也是一個球迷，所以我十分想知道在《實況4》中登場的所有隊伍中所有球員的真實姓名。希望貴刊能幫我這一個莫大的忙，滿足的我這點願望，在此非常感謝，我希望隊員姓名能夠用日文、英文對照，就如雜誌中所登那樣。因為香港的翻譯我都看不大懂，比如說，朗拿度應該是羅納爾多還是菜昂納多呢(發音都滿像的)？如果內容較多回郵信封裝不下的話，改用包裹的話，請來信通知，我一定會補上郵費的，最後感謝眾位編輯有耐心讀完此信！

此致！
敬禮！
江蘇省南京市：Jo Jo

Dear JoJo

得知你的情況後，我也很同情你的感受；若你想看到準時和以正價出售的本誌，不如考慮訂購本誌吧！至於訂購方法，首先就是所需要訂閱的書本名稱詳細列明，並附上姓名及聯絡地址等資料，寄來本誌的地址，在信封面註明是訂閱本誌，我們便會寄上所需之訂購費用。只要將所需金額存入特定銀行，又或寄上支票到本誌(但一定要注意切勿寄上現金)，當確定收到金額後，就會將書本寄出的了。

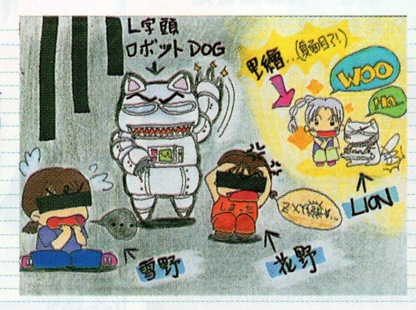
至於有關球員的日文、英文名稱，日文方面我們會盡量改善，但英文方面，由於不是所有球員的英文名稱也清楚，所以若非遊戲內有提供，否則也愛莫能助。

露嘉上

同人祭

《同人祭》是一個不定期專欄，目的是刊登一些讀者對遊戲創作或有關GPM的作品。假若你們有意參加這同人祭的話，就寄來本編輯部信封面註明「編輯接待處」就可，但題目只限於編輯的畫像及自創遊戲人物。

題目：里繪的遊戲
作者：Lion
題目：迷暈陣
作者：雪野、花野、Lion





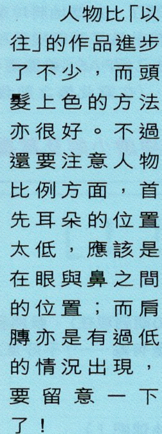


館主：里繪

最近在處理各位的畫稿時有點困難，原因是有時要花上很多時間才能找到各位的個人資料，所以小妹非常希望各位若不是在畫稿背面寫上個人資料的話，就請將填上個人資料的紙貼在畫稿背面。另外，即使是由同一人寄出多幅畫來，也要每幅畫附上個人資料啊！

特級佳作

阿翠



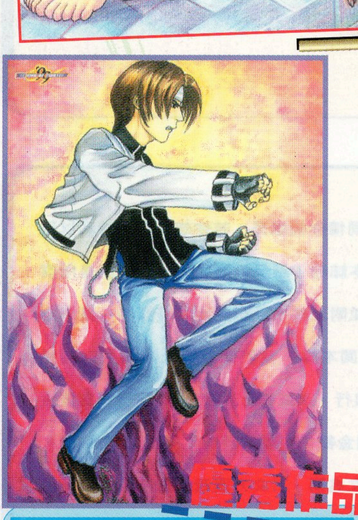
又是阿翠的作品了！畫中的背景很清淡和柔和，十分配合麻生老師哩！但她好像「頭大身細」，而且牆壁的透視相信亦有點出錯。看過阿翠多個作品，也發現每幅畫也是以一人作為主角，下次不如在構圖上作多方面嘗試，好嗎？（不知你看到那本書叫什麼名字呢？小妹很想看看作品相似的程度。雖然我也明白有時創作是很困難，但那人這樣做似乎對於你們很不公平哩！另外，小妹手頭上只有這幅畫，不知是否寄失了呢？）

早川萌美



人物比「以往」的作品進步了不少，而頭髮上色的方法亦很好。不過還要注意人物比例方面，首先耳朵的位置太低，應該是在眼與鼻之間的位置；而肩膊亦是有過低的情況出現，要留意一下了！

優秀作品



優秀作品

Kong Lai Kei

草薙京的動作加背景的氣氛十分合襯，不過只是略嫌好像為了要將他的全身放在畫上，而令他頭大身細。上色技巧不錯，特別是背景的火焰和外套的質感能夠充分表達出來。但在畫面左上方的Logo太細，如果能將之放大並放在右下方相信會更好。



アルカ・ノア

以初學者來說，這作品已算是不錯的了。女孩的鎧甲設計得很有心思，每個部份也很細緻；不過畫面內的顏色似乎單調了點，在上色方面要有待改善了。最後，我想知道她的手究竟在哪裏？……

Lion



Lion這次的作品似乎退步了點哩！構圖不夠豐富，好像太過倚賴背景了。優的頭髮沒有加上光暗位，只是塗上一層顏色欠缺了層次感。在整幅畫最欣賞的地方就是手部畫得很好。（多謝你的介紹！我會於下期刊登出來的。）

茜哈囉



構圖設計得不錯，而顏色亦配搭得很好，只是在上色技巧方面，和Linoa的比例上要加多注意。例如在上色方面，絲帶塗得太馬虎了，經常也塗出界和未能表達其質感；而在人物比例方面，從這角度看，Linoa的左肩不會長過右肩的，另外她的下巴亦太長了。

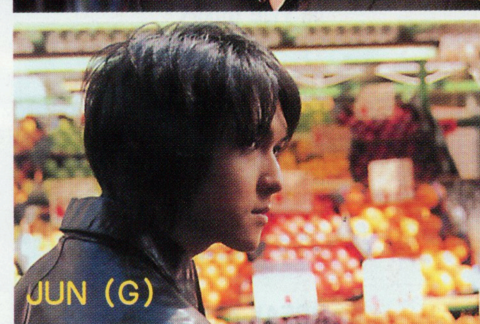
投稿須知

1. 每份畫稿的大細不得超過29.7cm×21cm (A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面或隨畫稿附上閣下之個人資料：姓名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話；
3. 如果要回郵稿件的話，請隨畫稿附上回郵公文袋；
4. 凡每期被選為「特級佳作」及「優秀作品」的畫稿，將會得到稿費以作鼓勵，而稿費是會於刊登後約在2至3月後寄出；
5. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌GP GALLERY收」；
6. 鉛筆及原子筆畫恕不接受投稿。

Text:紅色小丑藍暴暴

PIERROT暑期發揮120%動力





KIRITO (Vo)

JUN (G)



TAKEO (Dr)



AIJI (G)



KOHTA (B)

近幾年在Band boom的影響下，有不少擁有一定實力的獨立樂隊在日本流行樂壇中探出頭來，其中於98年出道的PIERROT正好是較受注目的表表者。經過去年的單曲、大碟及大型演唱會後，它的活動不僅沒有停止下來，踏入2000年更有好的開始，像年初的首張Maxi Single《-CREATURES-》、標緻著新紀元的跨媒體式演唱「THE GENOME CONTROL」以至剛在4月1日完滿結束的Fan Club限定演唱會(日比谷野外音樂堂)等，都有相當好的評價。

在即將來臨的夏季裡，PIERROT的活動將會不斷在大家眼前出現，分別有定於6月7日發售的Maxi Single《AGITATOR》與及在7月23日假大型場館西武DOME舉行、歷史悠久的演唱會系列第五彈「Dictators Circus V at SEIBU DOME」。新曲《AGITATOR》的錄音工作其實早已在3月尾時完成，兼且曾在4月1日的演唱中披露過，今次採用比較輕快的編曲方式使它與平時PIERROT的歌曲有點不同，令這首意思為「煽動者」的新歌更添特色，歌詞方面仍然會保持樂隊一貫作風，把獨有的世界觀帶進歌曲裡去。至於同碟一併收錄的《FOLLOWER》和《PURPLE SKY》則各有不同之處，前者「追隨者」不但與主打歌首尾呼應更是以Bass和Drum作基礎，至於後者便是PIERROT最拿手的創作風格。

提起在7月舉行的西武DOME Concert，由於4月時的演唱會場面十分盛大，3100名觀眾置身在面積不算很大的會場混亂情況固然出現，所以這次選取可容納三萬人的巨蛋級場地。

New Single Scoop!

AGITATOR

C/W:FOLLOWER、PURPLE SKY、AGITATOR (RADIO EDIT)

7-6-00／東芝EMI／TOCT-22077／1223日圓(連稅)



Eternity

主唱：Every Little Thing
發售商：AVEX TRAX
編號：AVCD-11757
發售日：3月15日
價格：3059日圓（連稅）

樂評分：7分



相信這大碟對各位ELT的FANS只能以期待已久來形容吧，因為他們的充電期實在很長，直到1月1日才推出新作《Pray》及最近推出的《sure》。說回這大碟，有趣的是封面和《Pray》及《sure》一樣刻意突出持田香織，伊藤一朗和五十嵐充時常無臉見人（封底除外），今次封面更被持田香織的臉「霸佔」了，的確有趣。至於歌曲方面，《Pray》太像舊作這一點的確十分要命，令全張碟失了不少分數，即使它本身亦是一首頗為動聽的歌曲。至於持田自己填詞的《sure》算不錯，我指的是音樂及旋律方面，詞好不好則很難說，因為要視乎聽者的感覺。此大碟其他的歌曲亦頗動聽，但因自己聽ELT的日子比較短，所以不太清楚他們的歌曲有甚麼改變。總括可說值得一聽，由其是五十嵐充已宣佈退居幕後，令人期待ELT的歌曲日後會有甚麼改變。（追跡者0）



3rd-LOVE PARADISE-

主唱：Morning娘
發售商：Zetima
編號：EPCE-5051
發售日：3月29日
價格：3059日圓

樂評分：8分





SPEED的解散，令不少女子組合突圍而出，Morning娘可說是其中較有實力的一隊，在SPEED宣佈解散後人氣不但大幅上升，更推出了不少大熱作品。說回這大碟，最初一看封面差點被騙，以為Morning娘又變回八人組合，其實現時成員仍是七人（封面有「二人」是一模一樣的），不過這種人數的組合的確十分罕見。歌曲方面，《LOVE MACHINE》實在太正，旋律不但易接受，歌詞亦十分有趣，怪不得這首歌在日本的卡拉OK榜長期處於冠軍位置……《戀之DANCE SITE》基本上和《LOVE MACHINE》近乎同一類型，所以亦是值得推介的歌曲。和其他組合不同，人多勢眾的Morning娘明顯較多和唱部份，要看各成員的唱功亦較容易，整體表現也算不錯。此碟其他歌曲也是屬於有趣的一類，頗為動聽的。（追跡者0）

5月份New Release推介

日本POP DISC

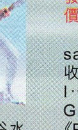
MARS

主唱：Gackt
發售商：日本CROWN
編號：CRCP-20239
發售日：4月26日
價格：3500日圓

《Mizerable》推出差不多一年，前MALICE MIZER主音Gackt終於推出他首張ALBUM，它收錄的SINGLE歌曲分別有《Vanilla》、《Mirror》和《OASIS》三首，究竟經過多次延期的它水準會如何呢？

ONE WAY DRIVE

主唱：江角真紀子
發售商：PONY CANYON
編號：PCCA-01435
發售日：4月26日
價格：1223日圓



既然《庶務二課》的第二輯推出，由江角主唱ED曲亦是時候推出SINGLE了。除了是日劇歌曲外，作曲和PRODUCER更是有名的布袋寅泰，歌曲方面該有不俗水準，剩下來的是江角的表現了。

daylight

主唱：Sakura
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-24322
發售日：4月26日
價格：3059日圓



另一位R&B女歌手sakura的新ALBUM，收錄的SINGLE有《Oh I…》、《HEART OF GOLD》和《ParadiseCalling》三首。而此大碟的ANALOG盤會在同日發售。

IN THE WIND

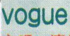
主唱：V6
發售商：AVEX TRAX
編號：AVCD-30097
發售日：5月10日
價格：1260日圓

在各成員作多方面發展的V6又有新SINGLE推出，歌曲類型仍是偏向容易接受的一類，亦是比較開心的歌曲，另外兩首則是20th Century及Coming Century各一首。希望森田剛的醜聞不會影響這SINGLE吧！

vogue

主唱：濱崎步
發售商：AVEX TRAX
編號：AVCD-30108
發售日：4月26日
價格：1269日圓

推出了多個版本的《ayu-mi-x II》後，濱崎步終於推出今年首張新SINGLE。作詞者仍是濱崎，和之前的MAXI SINGLE一樣有數量驚人的REMIX，但價錢依然和一般SINGLE一樣。可說十分抵買





櫻坂

主唱：福山雅治
發售商：UNIVERSAL VICTOR
編號：MVCH-1205
發售日：4月26日
價格：1260日圓

和前作《HEAVEN》很不同，這首福山雅治的新作是一首比較溫柔的情歌，但亦和女性角度的《squall》不太相同。而初回版會收錄多一首歌曲《春夏秋冬》。

VINTAGE S

主唱：林原惠
發售商：KING RECORDS
編號：KICS-790
發售日：4月26日
價格：3780日圓



林原惠除了是位名聲優外，亦可說是位歌手，並已推出了不少ALBUM和SINGLE。這張是精選大碟SINGLE編，收錄了大量的SINGLE作品。在6月21日則會推出ALBUM編《VINTAGE A》。

BREAK ALL DAY！

主唱：觀月亞里沙
發售商：AVEX TRAX
編號：AVCT-30020
發售日：5月10日
價格：1050日圓



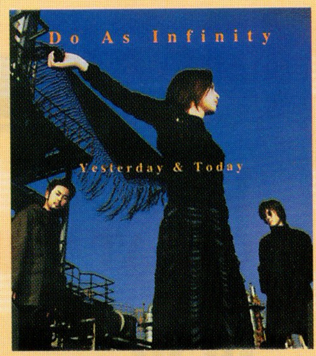
亦是一位既是有演日劇也有唱歌的歌手，這首《BREAK ALL DAY！》是觀月也有演出的日劇《護士的工作3》的主題曲。另外兩首歌是《SHAKE LOVE》及《BREAK ALL DAY！》的REMIX。

TEXT：時雨、追跡者0

Yesterday & Today

主唱：Do As Infinity
發售商：Avex Trax
編號：AVTCDS-245
發售日：發售中
價格：1260日圓

樂評分：8分



《二千年之戀》這套電視劇可謂是「雷聲大雨點小」，雖說劇中的演員都表現不俗，但無奈劇本質素不高，令各人都沒有發揮的機會。不過《二千年之戀》卻意外地捧紅了主唱這劇集主題曲的組合——「Do As Infinity」(至少在香港是如此)。二男一女的組合在日本可說是多不勝數，他們通常都是女的負責Vocal和填詞，其中一個男成員負責作曲，另一個則專責做演奏。Do As Infinity也不例外，不過他們仍有其突出之處。首先是主音Van Tomiko的聲線在深沉有力，這是日本樂壇比較少見的。她的歌聲和大渡亮的強勁結他演奏互相配合，產生強大的感染力，這在Track 2的《Raven》也充分表現出來。至於Track 1的《Yesterday&Today》，或許是因為有電視劇的片段殘留在腦中，導致筆者的印象極之深刻，一聽就不願停下來。誠意推薦。(時雨)

螢火蟲

主唱：SPITZ
發售商：POLYDOR
編號：POCH-1934
發售日：4月26日
價格：1200日圓

樂評分：9分



SPITZ的人氣近年雖然好像減退了不少，但他們最新推出的精選大碟也有超過150萬的銷量，可見他們仍有不少隱藏的FANS。其實SPITZ那種抒情+少許ROCK的風格，一直都沒有褪色。只是在日本一片R&B、VISUAL ROCK的風潮中，他們的好歌被埋沒在內，人們沒有發現而已。

說回這隻MAXI SINGLE，作為SPITZ 2000年的第一砲，質素沒有令人失望。TRACK 1的《螢火蟲》是SPITZ拿手的中板抒情歌，在優美的旋律中，帶出極之哀怨的詞，筆者尤其喜歡以下幾句——「在黑暗中終於發覺，那即將消失的微弱光線」，這和《螢火蟲》的歌名互相呼應，實在令人回味。TRACK 2的《MOONLIGHT》草野正宗藉着自己和音，創造出柔和的色彩。而TRACK 3《春夏ROCKET》則突然變得節奏強勁，彷彿為他們今年的起步作助燃。(時雨)

寂寞人之戀

主唱：國府田麻理子
發售商：KING RECORD
編號：KICS-785
發售日：4月26日
價格：1300日圓

在轉了唱片公司之後，這隻是國府田麻理子隔了一年零兩個月的新MAXI SINGLE，歌曲在感覺上和她的第二ALBUM《VIVID》較接近，也是以溫柔的歌曲為主。除了TRACK 3是由她自己作詞之外，其餘作曲作詞都是由上田麻理負責。

在MY上面GOAL IN

主唱：SURFACE
發售商：MERCURY MUSIC ENTERTAINMENT
編號：PHCL-20016
發售日：4月26日
價格：1200日圓

SURFACE的出道作《那麼BYEBYE了》是極受歡迎的電視劇《庶務二課》之主題曲，相信不少讀者都有聽過。現在他們的新曲亦成為了新一輯《庶務二課》的主題曲，其痛快之結他演奏仍然健在。

SECRET OF MY HEART

主唱：倉木麻衣
發售商：GIZ studio
編號：GZCA-1030
發售日：4月26日
價格：1260日圓

雖然倉木麻衣在日本只是出道了四個月左右，但她已經推出了三隻MAXI SINGLE，可見她的受歡迎程度。倉木的歌路和宇多田光一樣是走外國風格路線，而且今次SINGLE內的三首樂曲有快有慢，相信任何人都會受落。

FRAGILE

主唱：川本真琴
發售商：SMEJ Associated record
編號：AICT-1220
發售日：4月26日
價格：1020日圓

和前作相隔了約三個月的川本真琴新SINGLE。TRACK 1的《FRAGILE》是一首長達十分鐘的作品，可以說是她追求在音樂上有所突破之作。TRACK 2的《Happyending Soulwriter's Council Band》是她為Chappie而寫的樂曲之SELF COVER版。



GAME MUSIC

心跳回憶 2 VOCLA TRACKS 2

遊戲：心跳回憶2
主唱：野田順子、山田美穗等
發售商：KONAMI MUSIC ENTERTAINMENT
編號：KMCA-56
發售日：5月10日
價格：3059日圓

在MANIA之間擁有絕高人氣的《心跳回憶2》之歌曲集第二彈。除收錄有上一輯未收錄的野田菫、九段下舞佳和白雪美帆之IMAGE SONG外，還有兩首由男性角色主唱的歌曲！

幻想水滸傳II 音樂集 ORRIZONTE

遊戲：幻想水滸傳II
監製：吉野裕司
發售商：KONAMI MUSIC ENTERTAINMENT
編號：KMCA-57
發售日：5月10日
價格：3059日圓

本大碟是在KONAMI的人氣RPG《幻想水滸傳II》之BGM中，選出了十二首最有代表性的樂曲，然後再用古代樂器來作ARRANGE，得出來的效果非常悦耳。而且所有的樂曲中的古樂器都是現場收音的。

真・魔装機神PANZER WARFARE ORIGINAL SOUNDTRACK

遊戲：真・魔装機神PANZER WARFARE
發售商：LANTIS
編號：LACA-5002
發售日：4月26日
價格：2800日圓

在PS上極受歡迎的SLG遊戲《真・魔装機神》，其背景音樂終於被SOUNDTRACK化了！由於利用高質素錄音技術，玩者可以在CD盤上聽到效果比遊戲中還要好的音樂。全碟共有46首樂曲。

ANIMATION MUSIC

作品No.2「春」E長調～我們之WAR GAME！～

動畫：DIGIMON ADVENTURE
主唱：AiM
發售商：NEC Interchannel
編號：NEDA-10020
發售日：4月26日
價格：1050日圓



人氣偶像前田愛踏足樂壇後，首次使用另一名字「AiM」推出唱片。這隻SINGLE是動畫電影《DIGIMON ADVENTURE～我們之WAR GAME！～》的ENDING。另外SINGLE《明天會吹我的風》也會在同日發售。

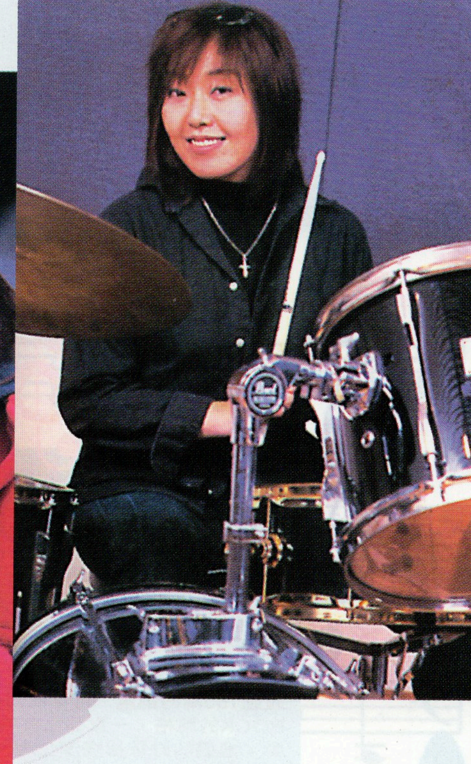
Text：小璘

INTRODUCTION

緒方惠美
(OGATA MEGUMI)

出生日期：6月6日
星座：雙子座
血型：B型
出身地：東京都
所屬公司：－
代表作：《幽遊白書》藏馬、《美少女戰士Sailor Moon系列》天王遙、《新世紀Evangelion》碇真二、《魔法騎士Rayearth》艾美諾公主／伊古弩、《CardCaptor櫻》月城雪兔、《遊☆戲☆王》武滕遊戲



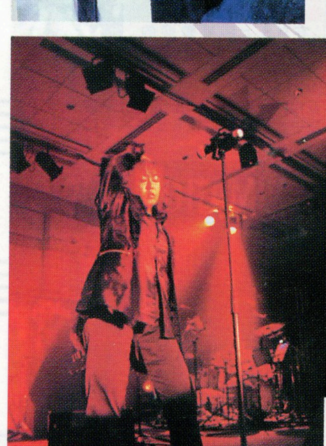


這次要為各位介紹的聲優，相信沒有誰不認識她吧！她就是以配演《幽遊白書》的藏馬，和《美少女戰士Sailor Moon系列》的天王遙而聞名的緒方惠美了。

緒方惠美所配演的角色多不勝數，其中有很多還是作品中的主角。不過，若有留意她所配演的作品後，也會發現她配演男角是多於女角的，就連《Sailor Moon》的天王遙也是主要以男性姿態出現；可是，各位不要以為因為她的聲線很粗豪、有如男性的聲線啊！若各位不相信的話，就不妨看看《魔法騎士Rayearth》吧！她會在此作中分飾兩個擁有不同形象的角色，一位是柔弱的「艾美諾公主」，另一位則是英勇的「伊古弩」；她竟然能利用兩種完全不同，又能配合角色形象的聲線，而最令人感到佩服的是根本找不到兩位角色的聲線有任何共通／相似之處。

她除了在日本大受歡迎之外，在其他各地也有不少人認識她，特別在香港，由於有不少人知道她就是配演藏馬而成為她的Fans。可能是因為這原因，所以她曾在98年於香港會展舉行了一個演唱會。能夠受歡迎至到外國舉行演唱會的聲優，相信她也是第一位哩！









HOMEPAGE

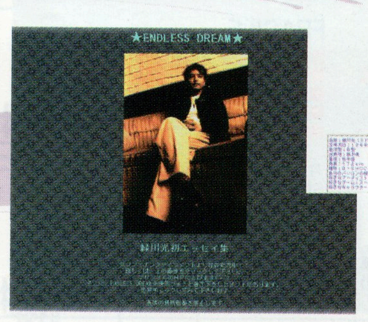
Hikaru's Bar

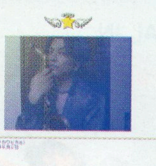
網址：http://www5.airnet.ne.jp/hikaru/
網主：綠川光
成立日期：1997年12月20日

相信各位看到這次要介紹的網頁之名稱「Hikaru's Bar」，也估到這就是由綠川光所設計吧！以一個成立只有2年多的個人網頁來說，瀏覽人數超過40萬真不是一個小數目，這可能是因為網主的魅力而吸引了不少Fans入內參觀吧！

網頁內容相當豐富，當中除了有固定的內容，如他的個人資料、有關他對Fans的意見、畫廊和其他網頁的連結等，還有日記、新聞和4個揭示版等經常更新的內容，若想知道綠川光最近發生了什麼事，就必定要看了。

之前所提到的4個揭示板，其中主要的有3個，它們分別是專談綠川光有關的事的「BBS」、綠川光Fans互相交流的地方「BBS2」和與之前兩個揭示版的談話內容以外的「BBS3」。每個揭示板也十分熱鬧，除了有Fans的留言外，有時更會有一些熟識的名字出現，這些熟識的名字計有聲優界的置鮎龍太郎、石川英郎、神奈延年、金丸淳一等，另外，著名的人物設計家井之又睦也曾留言哩！



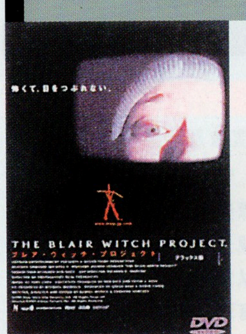


在1.01版本的UTILITY DISC和新版主機推出之後，PS2的ALL CODE問題總算平靜了下來，SONY方面總算可以鬆一口氣。在日本，最新的數據顯示DVD的銷售數字因為PS2的發售而激增了兩倍，各大電影公司也加強了DVD版電影的發行量，看來日本影像軟件的主流很快就會由影帶傳至DVD了。

本週精選

死亡習作

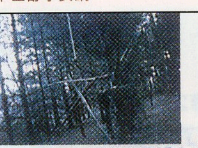
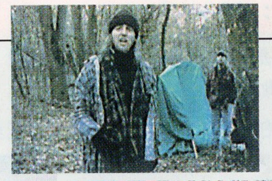
發售日：4月28日
價格：4800日圓
演員：希達當娜 米高威廉斯 左舒李安納
發售商：CLOCK WORKS／PIONEER LDC
導演：丹尼邁力 艾都多沙治

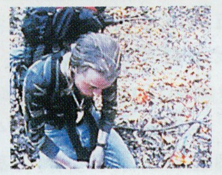


這套電影在美國上映的時候，雖然上映的戲院不多，但卻破了美國平均每日每間戲院之票房最高紀錄。其獨特的拍攝手法，更成為了美國社會之話題，是1999年電影界的一個奇蹟。

《死亡習作》的故事是講述三個修讀電影的大學生，他們為了調查一個女巫殺人傳說而踏進了BLACK HILL森林，不過之後他們卻不知所蹤……一年之後，人們終於發現了他們……攝下來的錄影帶。在裏面錄着的，是三人體驗過的恐怖經歷：飢餓、失落、面對死亡的無奈……由於影片是用紀錄片的手法拍攝，因此即使故事是虛構的，也變得極之有說服力。觀眾在不知不覺中，也會被它的恐怖所感染……

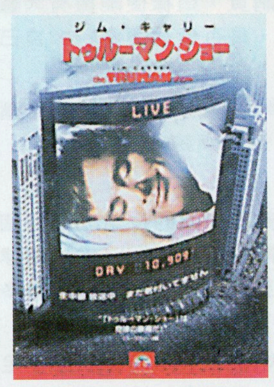
本DVD除收錄有電影本身之外，還額外收錄了長達50分鐘的美國特備電視節目《BLAIR WITCH之咀咒》。



真人SHOW

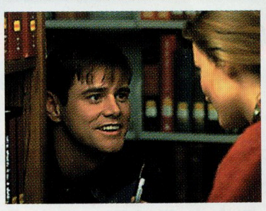
發售日：4月28日
價格：4700日圓
演員：Jim Carrey（占基利）、Laura Linney、Noah Emmerich等
發售商：CIC VICTOR VIDEO
導演：Pater Weir（彼得韋亞）



由占基利飾演的Truman Burbank，他有一份安穩的職業（保險經紀），有一位漂亮的妻子，和有一個幸福的家庭，一切看似美滿非常，但只有一件事例外，就是他由出生那一刻開始，其生活之一舉一動都被周圍五千個鏡頭攝入鏡中，並24小時轉播至全國各地，這就是「TRUEMAN SHOW」——一個極受歡迎的電視節目。而他身邊的所有人，包括父母、妻子甚至是街上的人，全都是一流的演員！最慘的是Truman到了三十歲時仍是毫不知情，空到某一天，在萬里無雲的天空中竟然掉下了一支大光燈，Truman才開始懷疑他身邊的一切都不是真的……

這套獲得三項奧斯卡提名的劇情片，可以說是占基利近年最會心之作品。入面他沒有用上什麼誇張的無厘頭演出，也沒有什麼驚人的特技協助，占基利純粹是用出奇的演技去將戲中這個可愛又可憐的角色演活了，可見他並不局限於喜劇這一種戲路。



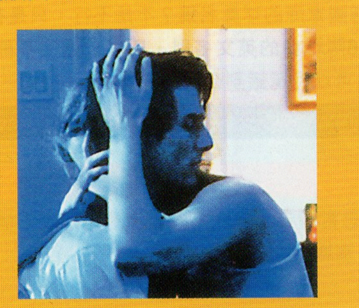


大開眼戒

發售日：4月21日
發售商：華納HOME VIDEO
價格：3800日圓
導演：史丹利・寇比力克
演員：湯告魯斯、妮哥潔曼

CRUISE KIDMAN KUBRICK EYES WIDE SHUT

電影奇才寇比力克的最後遺作《大開眼戒》，其成績可以說是令不少人大跌眼鏡，雖然有湯告魯斯、妮哥潔曼兩夫婦「落力」演出，也不乏大量養眼之鏡頭，但可能因為當時的寇比力克已是70歲的高齡，再沒有那份魄力去拍出像《2001太空漫遊》、《發條橙》等革命性的作品了。不過作為一代宗師的最後之作，我想我們這些電影迷也好應該買一隻回家慢慢欣賞。



FLCL 第一話

發售日：4月26日
發售商：KING RECORD
價格：2700日圓
監督・原案：鶴卷和哉
企劃・原作：GAINAX
人物設計：貞本義行
聲優：水樹洵、新谷真弓、笠木泉

FLCL

《新世紀EVAGELION》的GAINAX和其製作人員終於有新作推出了。今次這套OVA《FLCL》（日文讀音是FULICULI），說真的筆者對它的故事實在是摸不着頭腦——平凡的小學生直太每天都被受哥哥的女友麻美和謎之美女（有說她是外星人）晴子在精神和肉體（？）上的迫害（喂喂……），當他的情緒綳緊到極點時，謎之機械人——「KANCHI（感知）」就會突然出現！它是否直太的救世主？



雙生兒

發售日：5月12日
發售商：華納HOME VIDEO
價格：3800日圓
監督・腳本・攝影：塚本晉也
演員：本木雅弘、RYO、筒井康隆



江戶川亂步原著小說改編而成的這套電影，除了是由「鐵男TETUO」之奇才塚本晉也所執導，演員也是極之富個性。尤其是本木雅弘出了名喜歡演出另類的電影，和塚本晉也可說是臭味相投。電影故事是講述在明治時代，一對生活和際遇都完全不同的孖生兄弟之間的愛與恨。兄長的雪雄貴為大醫院的院長，又有一名美麗的妻子，生活本來很美好。但某天他被人從背後襲擊，一看之下，襲擊他的人之樣子竟和他一模一樣……！



新舖開張！！

大家好！由筆者主持的讀者信箱終於完工，本信箱的名字為「花果山信箱」，大家都知道孫悟空的家是花果山，所以筆者決定就以自己的家作為信箱的根據地解答讀者一切問題，以後讀者們有甚麼問題的話，請盡情來信告知，筆者定當全力為大家解答一切困難！

TO：福田大人

我是一個牧場物語迷，救命呀！大人！我有幾個關於牧場物語的問題想請教你！

1.我在GBC中的牧場物語II玩到第2年的春天，屋子提升了一級，所有道具、種子也全部買齊了，牧草、木材也儲滿了，有五萬元左右。為甚麼我仍然不能夠養雞、牛或羊？你可否教我怎樣才能夠養。

2.我將PS的牧場物語SAVE入PocketStation，裏面有三個遊戲，一是釣魚、二是揸牛奶，三不知道是甚麼，究竟玩了這三個遊戲對故事發展有甚麼好處和如果才能將PocketStation的SAVE Load入PS。同埋要怎樣才能用七個小矮人，他們有甚麼用？

3.我在PS的牧場物語中，要怎樣才能夠釣魚，並且放入養殖池。

4.在GBC和PS的牧場物語中有沒有秘技。

這些問題十分重要，希望望福田大人能用畢生的智慧來解決小弟的問題，謝！

祝GPM銷量全港第一！

From鬼塚英吉

覆鬼塚英吉：

1.相信你沒有到牧場和農場，如果要養牛和羊便必須到牧場、雞便要到農場購買才可以飼養。

2.PocketStation內的迷你遊戲的實際用途是能令主角的袛力提升，只要將三個遊戲的最高LV完成，再回到PS時主角的能力便會有所不同，而如何將PocketStation的SAVE讀回PS中，沒記錯應該在LOAD SAVE那處應該是有一欄是有這功能，你嘗試再看清一點吧；最後是七個小矮人的用途，其實他們是可以幫助主角打理牧場一切事務，要他們幫忙的話必須到雜貨店購買一些他們喜愛的東西送給他們增加與主角的友好度，只要有足夠的友好度便可叫他們幫忙打理牧場。

3.只要在夏天每朝AM06:00~AM09:00走到沙灘會遇到一個人，他會將魚竿送給主角，之後便可去釣魚。

4.GB版牧場物語的秘技筆者暫時未找到，當筆者找到時定會立即補上。

悟空

悟空：

還記得我嗎？我上次是用叮噹信紙Fax來的，不過信紙已用完了，以下是一些DC Game問題。

1.DC的育成足球3有甚麼秘技？例如更多錢。

2.承上題，雖然已打了五年幾，擁有MF平野孝和大空翼，DF也有井原正已，成績也是在十二、十三低位，為何呢？我應該怎樣解決這問題？

3.我現在應買些甚麼球員？

4.怎樣練習才能令能力更高？

5.不知為何在比賽傳球時經敘傳失，怎樣解決？

From：小麟

覆小麟：

因為看不到收信人的位置，所以不知你這信是給誰，不過你的名字......小麟？為何不直接給筆者呢？說笑而已，以下是各問題的回覆。

1.遊戲相信沒甚麼秘技可言，如果你想要多些金錢，有一個方法，就是每年開始前都會有可能出現外國球會購買隊中球員，而且價錢都是他薪金的數倍，所以當到了球季最後一天時先記錄，再繼續進行遊戲，經過所有新人選拔及球員薪金調整後，到了二月如果隊中有一名較出色球員便會出現筆者所說的事件，之後RESET讀回剛才的記錄，在調整薪金時將之後會被人出價收購的球員薪金加至最高，那到了收購時電腦便會以球員的薪金的數倍價錢來購買，這樣便能擁有大量金錢，不過便要損失一名出色球員，是否值得便要玩家自己衡量是否值得。

2.一隊球隊能否有好成績，關鍵不單是他有否強勁球員，還要不斷進行操練令能力上升才可，多作訓練吧。

3.如上題。

4.每人的練習方法都有不同，筆者覺得球員的位置去進行個別訓練，如果位置是FW，應以射球為主要練習，MF以傳球及盤球，DF則是攔截為主，不要一整隊進行同一訓練，最多也是隔一輟時間練習組織和戰術便可。

5.在比賽中經過傳球失敗，除了是球員本身的傳球能力不足外，還有便是與隊友的合作性不高，只要多加練習便可將問題解決。

悟空

悟空：

我是一名《WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4》的忠實玩友，但是每次PLAY時看着那麼一大堆的日文字母(好累啊！)，特別是PLAY歐洲冠軍聯賽時，只知道自己買了一些很"酷"的家伙而又不知道他們是誰，真煩惱，所以希望編輯向我提供德國、巴西、阿根廷、法國、西班牙、克羅地亞、尼日利亞、南斯拉夫等人的全英文名稱。

拜託！拜託！

邊疆

覆邊疆：

你要筆者一次過刊登八隊國家隊的球員名稱？不是不行，只是在113期中筆者已經刊登過全部96隊球員的英文名稱，所以在這　不再刊登了，上來補購吧，補購方法可以打電話到公司來查詢。

悟空

致悟空前輩：

您好！!我是上海的一位忠實讀者，本此是改版後的第一次來信，望前輩對我的問題一一解答。謝謝！

1.街機中的《ZERO 3》如何選出所有的隱藏人物？
2.街機中的《拳皇 9》如何選出所有的隱藏人物？
3.貴刊的103期和104期在上海一本也沒有，請問是貴刊此兩期是出版少，還是其他原因？
4.請問貴刊在電腦上是否有網頁，如有網頁地址是甚麼？
5.如何在大陸郵購貴刊，是一次付全年費用，還是分期付清，是否需要郵費？

祝貴刊越做越好，鐵(錢)越堆越沈!

莫薙king上

覆莫薙king：

1.街機的《ZERO 3》應沒有甚麼隱藏人物。
2.街機的《拳皇 9》只有兩名隱藏角色，分別是「真」草薙 京和八神 庵，使用他們的方法如下：
利用ROULETTE TEAM EDIT SYSTEM選擇三名或以上角色開始遊戲
↓
隊中必須出現及出戰的三名角色：
「真」草薙 京必須出現角色
K MAXIMA/二階堂紅丸/矢吹真吾/WHIP/草薙京-1/草薙京-2
八神 庵必須出現角色
LEONA/麻宮ATHENA/包/李香緋/藤堂香澄/KIM KAPHWAN/JHUN HOON
↓
以ROULETTE TEAM於對人戰或CPU戰中獲勝後就會出現隱藏角色的使用方法
「真」草薙 京使用方法
一開始選人時移去問號，緊按START掣後順次序輸入→←→↑←↓→，成功的話在下方的太陽標記會變成「真」草薙 京，移去該處選擇便可使用。
八神 庵使用方法
一開始選人時移去問號，緊按START掣後順次序輸入←→←↑→↓←，成功的話在下方的月亮標記會變成八神 庵，移去該處選擇便可使用。
3.我們沒有在任何一期出現印刷數減少，照你的狀況來看，相信是發行商那處出了問題，如果你須要這兩期書的話可以寄信到公司來詢問有關補購詳情。
4.GAMEPLAYERS.COM.HK
5.筆者沒記錯的話應該是付清一年連郵費的款項。

悟空

福田君：

您好！我是首次來信的，希望福大人/Marks能幫我解答以下的《PM金銀》問題：
1.往返金銀版世界和黃版世界可用哪幾種方法？
2.我在乘船到達黃版的嘢嚕嗰嚟後，想乘船回金版世界，卻在船上上不到來，請問怎樣才能上岸？
3.為甚麼我的鬼斯通傳送到別人處都進化不到耿鬼？
4.盒上寫的紅外線對應是怎樣使用？
5.你們會翻譯新的小靈精名稱嗎？
6.無線電視何時會播新一輯的PM？
7.在遊戲中，怎樣可以調較時間？
8.怎樣可以得到NO.251？
9.金銀版有秘技嗎？
10.紅綠藍黃版有甚麼秘技？
11.在四月出的《PocketMonster X》是甚麼Game？
12.除了它外，今年GBC or GBA會有其他PM的Games嗎？
13.GB的Biohazard和Tombraider幾時出？
14.還有,你的BH攻略進度如何？

祝早日完成攻略！

裏・福田上

覆裏・福田：

1.應該只有乘船這個方法。
2.應該不會有這問題發生，你買的盒帶是否有問題？
3.這問題筆者未試過，估計是精靈等級還未夠。
4.那個紅外線對戰是給對戰用，玩家可與另一名玩家不用雙打線來進行對戰。
5.應該不會。
6.現時還沒有收到消息說電視台打算購買新一輯的PocketMonster。
7.遊戲只可以在新開始遊戲時可以調較時間，之後是不可以的。
8.我們已曾經在前數期攻略過金銀版的攻略，相信閣下有看的話定會知道傳説精靈的取得方法。
9. 以下是《PocketMonster金・銀》的各種秘技：

HP・PP回復新方法

一般要回復Pocket Monster的HP・PP，必須回到Pocketmon Center，除了這方法外，在世界各地的電腦也可得出同樣的效果，使用方法就是將PocketMonster寄存到Masaki電腦便可。

身處位置

在打開地圖鑑時，可以看到Pocketmon的存在位置，只要在此按著Select掣便能看到玩者現在的位置。

清除記錄

在標題畫面中同時按下「↑＋Select＋B」，接下便會出現提示問玩者是否將遊戲記錄全數清除，選「 」的話會留下所有記錄，選「剩 」會將所有記錄清除。

10. 這個筆者也不知道，但會幫你找找看。
11.現時為止只知道他們一隻SLG遊戲，其他暫時還未清楚。
12.兩者暫時還沒有公佈會有新作。
13.兩隻遊戲暫時還未有發售日。
14.相信你已看到遊戲的攻略本已經推出，多謝支持。

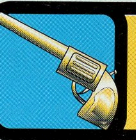
悟空

TEXT BY隨風

秘密技攻

歡迎各隊員及情報分局提供秘技情報上總部，若被認定該等情報有價值的話，總部會分發情報費給提供情報者，情報費以評價等級來評定，分別是——



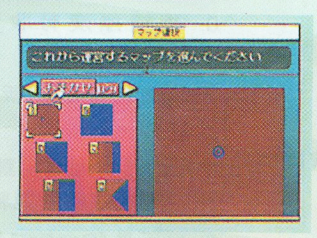


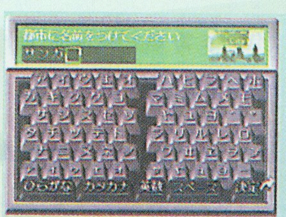
彈艙1：無限金錢任你用

遊戲：SIM CITY 64 機種：Nintendo 64

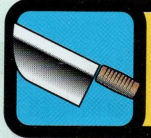
提供者：《遊戲誌情報組》

大家玩這個《SIM CITY 64》的時候，會不會常常因為不夠錢用而感到煩惱呢？現在終於可以解決這個困難！首先在選擇城市的時候選擇「おまかせ」，之後再輸入城市名「サンガ」就可以囉！在選擇模式的時候，會發現初級模式中有「999999」的資金呢！這樣大家就可以盡情建設以增加市民，不怕出現資金短缺的情況啦！







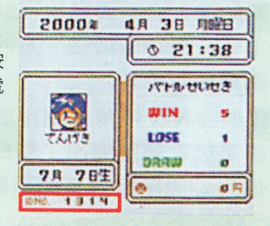


彈艙2：出現「身份證號碼」？

遊戲：CARD HERO 機種：GameBoy

提供者：《遊戲誌情報組》

玩GAME都有身份證號碼？《CARD HERO》這個遊戲十分特別，只要在開始畫面時的「じようほう」中按「せ」，就可以看到玩者的角色的資料，在左下方更有一個「ID NO」，這大概就是玩者所玩的遊戲帶的編號了。雖然這個秘技的實際用途不大，不過看看自己的「ID NO」也挺有趣的，不是嗎？





彈艙3：好有詩意呀！

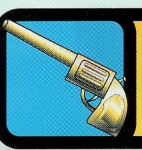
遊戲：汽車GO！ 機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌情報組》

有沒有想過，在駕駛蒸氣火車（汽車）的時候，除了可以享受那種慢慢移動的優閒感覺外，還可以欣賞到秀麗宜人的美景？在《汽車GO》中正有兩條路線是十分富有詩情畫意的。首先是上野路線，在京田東北線開往上野的途中，會有漫天的櫻花在天空飛舞著。而另一條則是秋之信越線，在山間行駛的時候會有很多落葉隨風飄舞，真有點美麗而憂傷的感覺呢！







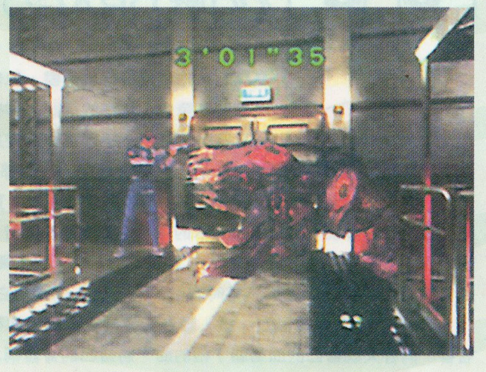
彈艙4:又係《BIO》!

遊戲:BIOHAZARO 2 機種:NINTENDO 64

提供者:《遊戲誌情報組》

這隻64版的《BIO》真的有很多秘技呢!不過相信日後不會再次報導《BIO》2的秘技，此終這隻遊戲已推出了不少日子。好了，回到今次的秘技上，這次又是一些勁到飛起的秘技呢!現在就看看它的使用方法吧!在「SAVE」及「LOAD」的畫面按下↓、↓、↓、↓、→、→、→、→、L、R、R、L、C↑及C就可以令角色變成無敵狀態，亦可以說是有不死身吧?這個秘技雖然好用，不過建議大家都是不要用的好，否則玩來也沒意思啦!最好就在打BOSS戰用用好了。







彈艙5:《Valkyrie Profile》秘技大特集

遊戲:《Valkyrie Profile》機種:PlayStation

提供者:《遊戲誌情報組》

提到這隻《VP》，相信也沒有人不認識，它跟同期的《Vagrant Story》一樣被列入「難GAME一族」。雖然這隻遊戲已經推出了好一段日子，不過對於還未打爆機或是未能得到好結局的玩者，今次所介紹的《Valkyrie Profile》的秘技大特集相信能助各位一臂之力。今次的秘技雖然篇幅較大，不過有可能還有漏網之魚，如果各位有《VP》的「正」秘技，歡迎各位交到總部，我們會有情報費回贈各位的!

如何修練大魔法?—

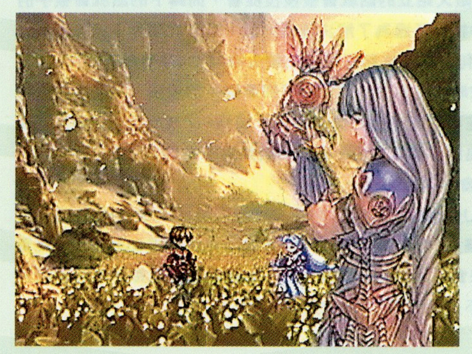
相信喜歡《VP》的朋友都記得修練魔法的時候，需要先裝備一些特定的武器才能修練，只不過在修練的過程往往會把武器破壞。其實在練習模式中修練魔法是不會破壞武器的!那麼，如果各位有興趣把各種大魔法的聲音收集起來的話，不妨在練習模式中慢慢試吧!

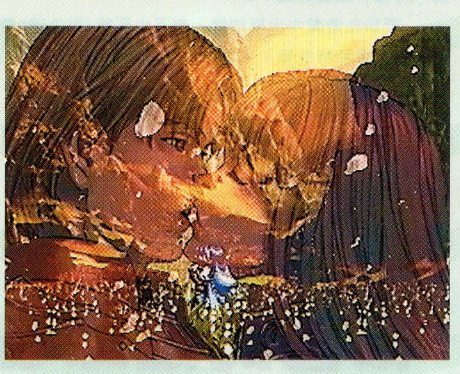




善用「SAVE」、「LOAD」你至醒—

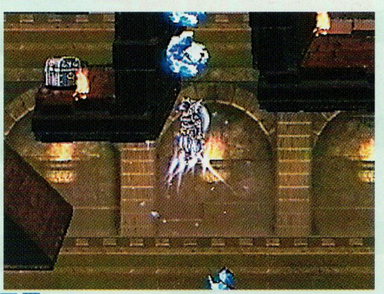
常常為了得不到一個好的結局而感到煩惱嗎?其實只要各位好好善用「SAVE」及「LOAD」的話，想成功絕非難事。就好像「神界轉送」這個六個理想結局中的其一，只要玩者有耐心的話，要達成這個結局並不是難事。在遊戲中「神界轉送」這個結局是其中一個分歧點，換言之即使玩者已達到該水平也只有二分一機會得到此結局。因此只要玩者在分歧前「SAVE」起來，之後不斷「LOAD」直至得到「神界轉送」的結局就可以了。





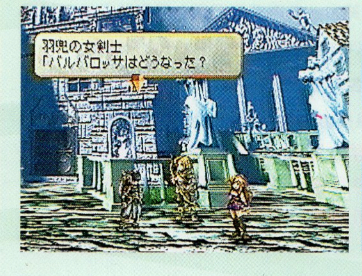
如何取得更多經驗值?—

當戰鬥後會得到經驗值以提升級數這件事相信沒有人會不知道，只是各位想不想每次都可以得到兩倍、甚至三倍的經驗值呢?當玩者同時有「幸福之コイリ」(加60%經驗值)及「ラーニリグリンダ」(加30%經驗值)並把他們同時裝備，便可以得到90%乘以兩倍的經驗值，是不是很吸引呢?



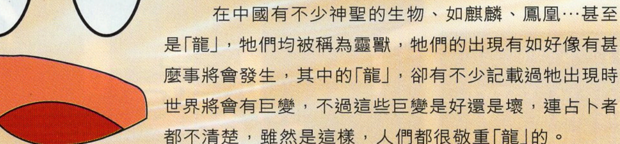
如何不斷得經驗?—

把這個秘技加上「如何取得更多經驗值」的秘技的話，保證玩者可以像飛一般地得到經驗值。首先相信各位還記得當玩者把敵人打敗後，過一段時間他們就會復活，其實只要善用這個「功能」，不斷攻擊一些強勁的敵人就可以加快得到經驗值的速度。就像遺跡那兒的敵人，其實只要玩者一入房間中再出來他就會再次復活。各位快去增加自己的經驗值吧!





MS戰鬥記



《幻獸DRAGON》二

在中國有不少神聖的生物、如麒麟、鳳凰…甚至是「龍」，牠們均被稱為靈獸，牠們的出現有如好像有甚麼事將會發生，其中的「龍」，卻有不少記載過牠出現時世界將會有巨變，不過這些巨變是好還是壞，連占卜者都不清楚，雖然是這樣，人們都很敬重「龍」的。

中國的「龍」是不會食任何東西，只吸取天地之氣，更有由龍化身成人的故事存在，有些傳說，能自由操控水的「龍」，還懂得操控雷，而且還會降下旱災來懲罰人類，牠的手中會持有美麗的「如意寶珠」，這「如意寶珠」曾有一個傳言，就是它能為人實現一切願望，當時有數之不盡的人想得到它。

而在天空飛馳的「龍」，被人認為天界的支配者，當有不少皇帝為了自己的名譽，向各人說自己的血是繼了牠的血，將自己的身體稱為龍體，不過「龍」並不是只有與皇帝有關，當時亦有不少賢人被稱為臥龍。

至於西洋的「龍」，大多是屬於邪惡的方面，牠們擁有四支和蝙蝠翼，還帶有強烈的毒性，更有雄性和雌性之分。牠們會食人、破壞…等等事都有，牠們大多數會居住在一些沼澤地帶、黑暗的洞穴和森林裡，雖然亦西洋龍亦有善的一面，可惜有記載的並不多。

至於在遊戲中出現的龍，有不少形態(指外貌)是參考這些龍來設計，不過無論是性格和特性等，大部份是原創，並沒有根據歷史記載來設定。

參考資料

幻獸DRAGON

(註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：GM_MS@hotmail.com)

小璘的快適空間

喜歡的漫畫家（一）

小璘在這幾期也向各位進行「卒M洗腦行動」，今期不如轉轉話題，說說小璘喜歡的漫畫家，讓各位的腦部舒緩一下吧！

其實小璘看過的漫畫也不算太多，其中有不少漫畫也是因為「這個原因」，又或是因為「那個原因」而看的(笑)，而小璘所喜歡的漫畫家，就是在這「機緣巧合」下認識的了。這次要介紹的漫畫家，其實也與《卒業M》有少許關連，她就是繪畫此作的「杉崎ゆきる（台譯：杉崎由綺琉)」老師了！



☆由於「時間」的關係，今期的聲優似顏繪將會暫停，而這次就刊登《女神候補生》的兔名零吧！

杉崎老師是從同人誌界出身，她曾經是以繪畫以格鬥遊戲為題材的同人作品。雖然她現在已成為漫畫家，還要同時連載《D.N.Angel》、《Brain Power》和《女神候補生》三套漫畫作品，但她仍活躍於同人誌界，早前還以組織「杉崎屋」的名義，推出了一本改編自在日本也頗受歡迎的動畫《爆走兄弟Let's & Go！》的同人誌。

喜歡杉崎老師的原因，並不是完全因為喜歡《卒業M》的關係，反而，其實是由於杉崎老師美麗的畫功，將作品中的人都變成美少年，才令小璘喜歡上《卒業M》哩！雖說《卒業M》和《D.N.Angel》也是少女漫畫，但杉崎老師的畫風是比較偏向「少年漫畫」一類的，因為每位角色也以鮮明的樣子來表達；不過，由於她亦有細緻的表達氣氛，所以她的作品可以成為少年漫畫，亦可成為少女漫畫，並沒有出現與讀者對象格格不入的感覺。

除了畫功外，小璘亦非常佩服杉崎老師的設計意念，不論是漫畫故事的內容，以至角色的服飾和構圖等，全也是充滿着時代感、富有色彩的。她現在亦成了小璘的學習對象。

若有問題和意見，歡迎來信或E-MAIL：shugogetten@hongkong.com

四格漫話





櫻樹的足球場

最喜愛的角色

上期和大家講過的在下除了十分之喜歡足球之外，也很喜歡看漫畫，足球小將便是其中一本。在下除了十分喜愛這本漫畫的正面態度之外，也很喜歡它的人物個性，但在下最喜歡的不是主角載志偉(原註是大空翼)，而是猛虎小志強(原註是日向小次郎)。雖然在小學時的明和足球隊和中學時的東邦學園也是敗於載志偉的腳下，但是在下仍然十分喜這個角色。當時在動畫上看小學時，有很多人說他好像是和載志偉對立的壞角色一樣，不敌一切地為了勝利，踢波好像踢人一樣。但在下當時覺得很多人也誤會他，其實他這個角色比起載志偉不幸很多。載志偉的家庭雖不是十分之富裕，但也很豐足。父親當船長，母親是個不雖要工作的家庭主婦，載志偉因為是獨子的關係每天都得到十分之周到的照顧。又有巴西隊的皇版奴比度做他的師父；相反小志強的父親因為交通意外而身亡，家　的母親要出外工作不能夠無時無刻地照顧他，反而他自己盡力地照顧年幼的弟妹和出外找工作幫補家計。足球方面也只有吉良教練的教導。載志偉比起他的際遇不知好上多少倍，但是他卻從來也沒有埋怨自己的命運，也沒有羨慕他人的際遇，只是一心要成為最強的前鋒球員而不斷努力。在東邦學園因為覺得敗了給三杉淳之後去了沖繩再特訓，在這事件中可以看出他是受了錯敗也不會識輸的。

但除了小志強之外其他的人物也各有個性的，所以玩者十分喜歡這本漫畫的，下期在下會講另一本足球漫畫，想知道是那一本的話請多多留意。

PS：嗚嗚…在下喜愛的曼聯已經在歐洲聯賽冠軍盃出局了。在下的朋友在意大利買了一件羅馬的八號球衣送給在下，還印有中田英壽的名字，在下要在這裡說句多謝。

TEXT：SAKURA KI

時雨的VIRTUA世界

格鬥遊戲內的BUG

上期就過有玩者會用遊戲的BUG來作為致勝的武器，今次筆者會繼續和大家探討這個問題。

相信大家都知道《KOF》系列中的金甲煥有一招「空中鳳凰腳」。但大家知不知道這招的來源？原來在《KOF95》中，玩者發現了一個特殊入力法，可令「鳳凰腳」、「龍虎亂舞」和「必殺忍峰」等突進亂舞技在空中使出！雖然這些是程式上的BUG，但卻間接令到遊戲多了許多變數，亦因此變得更加有趣。SNK看準了這點，於以後的《KOF》系列中加入了「空中鳳凰腳」，正式將這個BUG變成實招(「空中龍虎亂舞」可能和RYO的人物特性太過不協調，因此在之後的《KOF》中取消了)。

令到遊戲變得有趣的BUG還有許多，例如《VF2》中的「自動二擇」就是一例。在《VF2》某些投技的指令和中段打擊技是重覆的，例如JACKY的「NECK BREAKER DROP」(←→P)和中段的「RISING ELBOW」(→P)，因此在攻擊時玩者只需輸入「←→P」，敵人站立的話就會被投技捉着，而蹲下的話就會被手肘擊中，那豈不是一定要中招？不過為了解決這個問題，玩者們開發了特殊防禦法「FIZZLE GUARD」。它利用了投技和打擊技在發生時間上有約10 FRAME的差別這個特性，在敵人進攻時，防禦的一方先蹲下回避對手的投技，然後立即放鬆搖捍，令自己站起來，在手肘擊中自己之前防禦。這種FIZZLE GUARD在不斷發展後，已經成為了3D格鬥的基本技巧。筆者相信如果不是《VF2》的自動二擇，FIZZLE GUARD可能不會被開發出來。

當然，不是所有BUG都是對遊戲有利的。一些毫無解決辦法的BUG，如《街霸II》內軍佬的「無影撻」就是一例，另外一些太過簡單的無限COMBO也是筆者不願意看見的，它們只會破壞遊戲的整體平衡，影響對戰的意欲。這時候就只能靠玩者本身的自律，不去用這些「禁斷之絕技」才可。



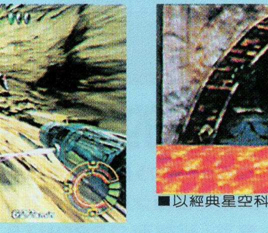
《星球大戰STAR WARS》這一套星空科幻電影推出了已經十數年，一直也是這類電影的先驅和經典。期間曾經有多套續集和外傳上影過，票房收入每一集也相當可觀。而昨年推出的《STAR WARS EPISODE 1》信有看過這電影的人為數不少。SEGA更加買了版權而開發了這隻超高速度的街機賽車遊戲。

星空科幻電影名作街機化

AC/RAC/四人通訊對戰
製造商：SEGA
推出日：予定五月

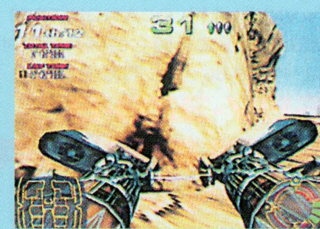


■目標要取得冠軍



■一隻超高速度的遊戲


■以經典星空科幻電影為題材


■有不同的比賽地形

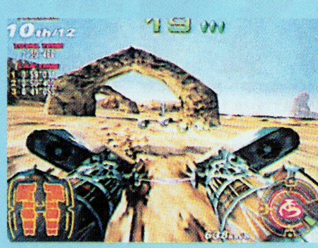

■地形會隨時發生變化

速度強勁的 RACING GAME

《STAR WARS EPISODE 1》這套電影除了美國的票房勁收之外，在日本的票房紀錄於公影的50天影期內已經超過100億日圓的收入，而且更加掀起了一陣STAR WARS的熱潮。而在這一套電影的其中一幕是高速飛船比賽，SEGA以這個為題材開發這個街機遊戲。遊戲的最大特點除了畫面超漂亮之外，飛船的最高速度達到947 km/h，比起日本的新幹線的速度還要快三倍，是一個速度驚人的RAC遊戲。另外還有獨特的專用坐位和控制器，加上可以最多作四人的通訊對戰。真的令人十分之期待。


■最高可以達到947 km/h

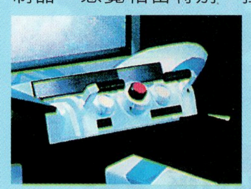

■遊戲的速度感非常之高


■飛船受損會影響速度


■留意被敵人阻礙

獨特的操作方法

遊戲會有專用的遊戲機機殼，其外型和《STAR WARS EPISODE 1》電影內的飛船外型相似。配合五十吋的大螢光幕和獨特的控制器，感覺相當特別。控制器會採用左右兩支推桿來控制的飛船的，只要把兩支手桿推向前飛船便會推進，而當把兩支手桿拉向後便是煞掣。當想和飛船轉彎時只要把其中一支手桿保持向前，而同時把另外一支手桿拉後便可以轉彎。而在兩支手桿的中間是設有一個按鈕的，這是一個叫做PUSH BUTTON的加速器。當在比賽時按下這個按鈕的話速度便會猛烈地上升，因為一次比賽中只可以使用三次，所以一定要小心使用，這才可以得到冠軍的。


■兩支手桿和PUSH BUTTON

■專用坐位和50吋大螢光幕

飛船和賽道

遊戲中可以選擇的飛船和電影內出現的飛船一樣，最初可以選擇只有兩種，有最高速度和機動力但耐久力卻偏低的「亞拉基」，還有速度一般但耐久力很好的「西布魯巴」。比賽會有多條賽道可以選擇，在比賽途中賽道的環境可能會有所改變，另外也會被敵人阻礙。要留意當自己的飛船受到損害時會影響到速度的。最多可以四人同時通訊對戰，和朋友一起對戰可以考驗一下大家的感情。在這種的高速之下如何阻礙對手便是取得勝的關鍵。



■最高速度的「亞拉基」



■耐久力高的「西布魯巴」



■可以選擇多條賽道


■比賽中可以自由轉視點



製造商：SEGA(SOFT3研)
推出日：未定
AC／ACT／1-2人／NAOMI底板／
對應VISUAL MEMORY

text:時雨

遊戲畫面首度公開！

以DC版為藍本的新版《VOOT》

在今年2月突然發表的《VOOT》最新版本「Ver.5.66」，相信它的動向是各位《VIRTUAL ON》迷都極之關心的。其實這隻「5.66」現正在《VO》兩大「聖地」——東京「新宿西口SPORTS LAND」和大阪的「AVION」進行LOCATION TEST，不少日本朋友都已經玩過了，不過SEGA正式公開它的圖片今次才是首次。講多無謂，立即為大家介紹一下「5.66」的三部新機體！

SBV-328-B
經濟性重視光學兵器裝備機體
STEIN-VOK

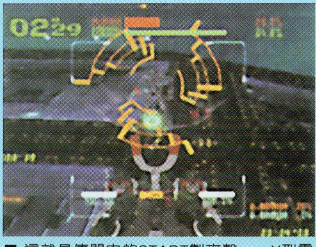
LEFT WEAPON：SHOULDER LAUNCHER
CENTER WEAPON：OVERHEAD LAUNCHER
RIGHT WEAPON：BEAM LAUNCHER



從名字看，大家就可以知道它是一台和「GRYS-VOK」同系列的新機體。在它的兩腕、兩肩和頭部都裝備了大量光能砲，可以射出各式各樣的光彈和LASER。感覺上STEIN-VOK是將其他11隻VR所擁有的光能武器都網羅在身上，不過就是沒有它們本身的最強攻擊，又或者只是一個弱化了的版本。例如，STEIN-VOK可以射出TEMJIN的普通光能彈，但就是沒有TEMJIN的「前DASH RW」大彈；又例如STEIN-VOK的肩膀可以射出四支幼的LASER，但卻沒有RAIDEN的LASER般之攻擊力。由此可見STEIN-VOK真是一台「經濟重視」的廉價機體，到底它的實力如何？大家拭目以待。




■ 以V字形射出四支LASER！


■ 這就是傳聞中的START製攻擊——Y型電極！它會射出類似SPECINEFF的大光彈

RVR-12
超指導力強化型機體
APHARMD THE COMMANDER

LEFT WEAPON：MACHETE
CENTER WEAPON：GRENADE DISCHARGER
RIGHT WEAPON：SHOTGUN



在《VO》的原作故事中，APHARMD是一台極之靈活的VR，它擁有許多不同的設定，以應付不同的戰局需要。而這部C型的APHARMD，就是專為指揮官使用而設計的。


■ CW攻擊的劍風，這也和TEMJIN非常相似？

APHARMD C的武裝中最大的特色，是收藏在左腕下面的實劍MACHETE。除了在近距離時可以用作格鬥武器外，它在遠距離時更可以射出類似TEMJIN的劍光，甚至是像小說「ONE MAN RESCUE」的劇情般，將劍擲出去攻擊！另外APHARMD C右手的SHOTGUN原來並不是實彈武器，它射出的是類似TEMJIM右手武器般的小光彈，性能方面仍是未知之數，不過它和其他APHARMD一樣，擁有防禦用武器NAPAL胞，而且其機動力又比APHARMD S為高，整體性能應該相當不俗。


■ 擁有實劍的APHARMD C近距離戰當然沒問題！

MBV-04-10/80sp
舊式改良強化要努力機體
10/80 SPECIAL

LEFT WEAPON：POWER BOMB
CENTER WEAPON：SWORD
RIGHT WEAPON：BEAM GUN



將前作的TEMJIM的量產機「10/80」經過改良後製作的機體。不論是在外型上還是在性能上都比原來的量產機為高，但和《VOOT》其他第2世代的VR相比當然顯得力有不逮。因為它是使用舊式V.CONVERTER（背部的SATURN！）的關係，它不可以作出空中DASH和VERTICAL TURN（但卻可以使用TURBO SHOT），在機動性能方面非常輸蝕。武器方面，10/80的右手武器是一支短身的光能槍，可以射出類似CYPHER右手武器的光能機槍，在前DASH攻擊時也可以射出較大型的光彈（但只是和TEMJIN的站立RW差不多……）。不過這支光能槍的特別之處，是它可以展出和原來TEMJIN差不多長的光能劍，而且攻擊力也不弱，相信它在近接戰時有很高的潛質；至於左手武器則是大家都很熟悉的手榴彈，性能方面暫時仍未清楚。

■ 留意10/80背部的V.CONVERTER！


■ 右TURBO RW攻擊，攻擊時非常有型，但不知威力如何？

Ver.5.66的新機能
可以使用自製機體！

相信不少玩者在知道了DC版的「VR CUSTOMIZE」所製作的VR只能在網路對戰中使用時都非常失望。不過今次「5.66」為大家帶來了一個新希望！因為在「5.66」的機殼上設有DC的VMS插口，玩者可以將自己在DC上製作好的VR和徽章拿到街機上使用！不過問題是香港的遊戲機中心肯不肯輸入這個特殊機殼呢……？



■ 在機體選擇畫面中的VMS

街頭GAME霸王 ZERO

Text：綠毛小春

簽名運動奇人多多！

早陣子就開始一個名為「爭取延長遊戲機中心營業時間」之簽名運動，唔知大家有無簽個名畫隻龜支持支持呢？而小弟就呢個問題，訪問過主辦機構LAGA※，大家又大奶睇睇今次活動有幾大意義啦！

LAGA表示，今次延長營業時間之活動，其實係好多老闆(一以及機友)之願望，由於現時街機市度不景，加上現時家庭遊戲機競爭力比街機強，故此延長營業時間用以吸納更多客人是現時最直接、最有效的改善方法。然而故及政府原先立例的「苦心」，所以亦只希望能將營業時間延長至零晨二時。直至現時為止，仍未打算何時完結這個簽名運動，因為希望能夠儲夠一定數目的簽名才向發牌單位反映(一即係幾時？)。

官方說話就講完，小弟亦在此向各位再一次呼籲，想夜少少都有機打的話，就唔該認真少少簽返個名、盡返個力，唔好張張簽名紙都只係見到D「夕樹舞子」、「八神 庵」、「RYU」……呢類奇人名人好唔好？

※LAGA：Licensed Amusement Game Centres Trade Association(LTD.)；即係「持牌遊戲機中心商會有限公司」

本地情報一：





《DRUM MANIA 2nd MIX》《GUTAR FREAKS 3rd MIX》將於五月中到港，音樂機迷密切留意！(一K記原本話四月有貨返結果就搞成咁，今次係咪真就閣下自己諗)

匿名老闆 業界奇板？

唔知大家仲記唔記得《王者對決》呢隻玩Show Hand之啤牌遊戲呢？無錯！就係俾人話禁板禁GAME之遊戲。最近收到匿名報料人士提供資料，話有位M老闆雖然知道呢隻係禁GAME，但係由於收入的確相當之唔錯，所以都會堅持為各位機友「服務」咁話(一以上係好多老闆之心聲)；之但係機舖呢行真係太細同埋「競爭力」太大，所以好多老闆偷雞「服務大眾」都俾D正義之士舉報，結果都係好難放呢塊板出嚟。

而呢位M老闆眼見呢塊咁好玩(好收)之基板，未能向各位機服務而感到極之可惜，所以就決定要於「指定時間」照常服務大眾，而呢個「指定時間」當然係有人打機而又唔會有政府人員工作之時段啦！就呢個方案，M老闆就自行開發一塊兼容基板，平時是一隻普通遊戲，當到達「指定時間」就由職員按下基板內「轉換掣」之後，就變為《王者對決》，問你正唔正！

本地情報二：





《POWER STONE 2》《beatmania II DX 3rd style》經已到港，各大遊戲機中心激烈較量中！(一淡市檔期無GAME玩，大家將就一下啦)

街機網絡有幾激！

日本街機網絡化都可以話係今年業最大話題，唔少業內業外人士都好關心到底呢個「話題」可唔可以救得返個街機市場。而最新消息指出，年中於日本測試之街機光纖網絡的速度可高達1 Gps，即係每秒一激；基本上現時未見得有一隻街機遊戲之通訊需求有1 Gps咁高，

CAPCOM®

好明顯呢個網絡係針對未來幾年而開發。另一方面，由於係以獨立Server運作(一所以先至可以咁快)，基本上唔會受到任何外界干擾，掉返轉嚟講，網絡通訊對戰同現時Link機對戰係唔會有任何分別。

但係話又說回來，雖然小弟就唔知呢個光纖網絡點解可以咁快，但係可以肯定開發成本都幾可觀；由於現時仍未公佈「每次通訊」之收費係幾多，就呢個「光纖發表」而言，睇怕都唔係太過落觀。不過大家都唔洗太擔心，日本CAPCOM都講過：「網絡通訊初期的收費會較高，但是隨著科技的進步，未來的收費定會大幅下調的。」雖然C記所指的只係DC網絡通訊對戰，不過基本上以DC同AD之間的關係，相信不中亦不遠。



TEXT: IKI

SD英雄戰記

英雄傳說復活！



製造商：BANPRESTO
發售日：1992年11月20日
售價：9600日圓
容量：ROM
SFC／RPG／1P

繼上期的《北斗之拳》後，今期的「老殘遊戲」又是由小弟負責，記得上期已說過，做「老殘」其實也算是一份優差，因為可玩回兒時那些遊戲云云‧‧‧尤其今期介紹的是《SD英雄戰記》，不但「星光曜曜」（簡直是特撮英雄大集會），是當年的名作，就連現時DC在上亦在不久將來推出《特撮冒險活劇SUPER HERO烈傳》，可見他們對《幪面超人》、《ULTRAMAN》等這些名字抱有很大信心。



特撮迷的恩惠

對於筆者來說，SFC版《SD英雄戰記》實在可說是令人感動的作品。無他，因為筆者是個特撮迷，而且遊戲中的角色全是《ULTRAMAN》呀、《GUNDAM》呀、《幪面超人》呀，更重要是有我輩最愛的《幪面超人BLACK》！故當時可謂是愛不釋手。雖然是SFC遊戲，縱然機能不足，但仍無損其遊戲性，特別是當中的投入感，絕對可納入SFC的殿堂級RPG遊戲位置。





遊戲概要

基本上，整個《HERO～》系列共有多集，而此系列作品更幾乎是全機皇制霸（至少曾兩代機皇SFC及PS上推出）。說回遊戲方面，《SD英雄戰記》的世界觀設定十分簡單：玩者須以高達、咸旦超人、幪面超人及原創人物的4人隊伍，把在世界各地中引起混亂的惡黨消滅‧‧‧‧遊戲操作十分簡單，玩者只須透過不斷打倒敵人來提昇LV，遊戲中角色的必殺技合共超過131種，角色使出招式同時效果也很壯觀。此外，玩者開始時是處於一個「市鎮」，如要進入下一個版面則須把每個「市鎮」內的事件解決又或將把關BOSS打倒才可。留意遊戲的流程並不是「一本道」，很多時玩者就算已通過了該版圖，也要多次回來才可解決其它版面的事件。

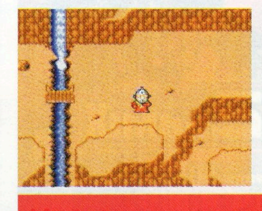






遊戲特色

說到遊戲特色，此作與一般RPG遊戲不同之處，就是遊戲中登場的角色全是大家耳熟能詳的人物，如《ULTRAMAN》系列的ULTRA SEVEN（七星俠）、《GUNDAM》系列的高達、《幪面超人》系列的BLACK，令玩者在進行遊戲時更有投入感；而俯視式的戰鬥畫面，則令角色使出必殺技時更具「迫力」（？）。此外，還記得遊戲有個秘技，就是在戰鬥中使用2次道具，之後要在同TURN內，隊員把使用過的道具與道具欄其他道具的位置對調，然後該隊員要使用通常攻擊。跟著，在下TURN開啟道具欄時便會發覺該項使用過的道具的數目並沒有減少，這項秘技對冒險旅程有很大幫助。



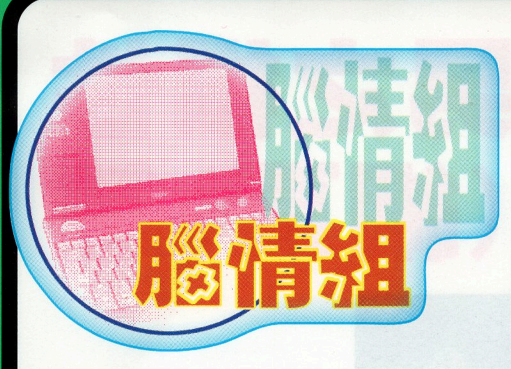


後記

相信有玩過《SD英雄戰記》（或《SUPER ROBOT大戰》系列）讀者也知道，「眼鏡廠」作品最大的特色就是出現很多「忠於」原著的情節，遊戲中亦不例外，當中不少令人感動的原著情節也一一重現（其中以V3出場最為深刻）。雖然在此作後，「眼鏡廠」亦分別在SFC及PS上推出新一集《HERO～》系列，但效果似乎仍不及此作，那大家便唯有寄望DC版新作《特撮冒險活劇SUPER HERO烈傳》有更佳的表現罷。







實驗顯示「全球定位系統」易受干擾

英國《新科學家》周刊刊載，用作飛機妳船只和探險者判定方位的太空網絡「全球定位系統」(GPS)，可能會被購自商店的廉價設備和從互聯網上獲得的資訊進行干擾而癱瘓。「全球定位系統」以來自太空軌道上若干衛星的信號為地面目標進行三維定位，其準確程度可達到誤差只在數米之內。該系統現在是如此流行，乃至高檔房車和GPS手表均可利用其進行定位。然而實驗顯示出的易受干擾性使各位科學家不得不對它進行信號改進的研究。(IKI)

Oracle 老總勇猛直追，BILL GATE 首富地位難保

去年，Oracle公司的股價升值幅度高達540%，而微軟股價下跌了7%，兩家公司股價的逆向互動使Oracle首席執行官艾利遜與蓋茨之間的財富差距拉近到在他們這個級別几乎沒有多大意義的80億美元。如果微軟股價繼續出現小幅下降，而Oracle股價略微上揚，艾利遜就會取代蓋茨成為全球首富。(IKI)

AMD/Toshiba 各自開發出筆記型電腦冷卻技術

AMD在4月18日發表它的新款筆記型K6-2+與K6-III+筆記型處理器。另一方面，Toshiba則為筆記型電腦設置了新的冷卻系統。來自於完全不同廠商的零組件將可提升筆記型電腦的效能，筆記型電腦的效能一向落後於桌上型PC。 筆記型電腦現在將能以降低處理器的時脈速度與電壓的方式來調整電源消耗。這表示它們可以使用較高的時脈，但是仍可維持適當的電池壽命。(IKI)

網路遊戲熱戰，收費策略各自出招

根據IThome電腦報的報導，2000年遊戲市場呈現網路遊戲大戰的局面，幾乎所有的遊戲業者都轉向發展網路遊戲，而各家一向視之為最高機密的「收費策略」近期陸續可見端倪，呈現各唱各的調狀態，初期極可能成為網路遊戲的收費模式的混戰，直到有人測試出市場最能接受的收費模式。(IKI)

台灣智冠科技將推出首款網路遊戲

來自IThome電腦報的消息指出，智冠科技轉投資成立「中華網絡股份有限公司」，第一步鎖定網路遊戲，將與全球八個華人地區的網路業者，共同推出跨國聯合網站「中華遊戲網」，首套遊戲主打《網路三國》，預計將在全球拿下50萬名會員。(IKI)

看好數位影像網站的市場發展，友立轉投資成立艾美網

來自eBNews的新聞報導，挾著數位影像、視訊處理技術優勢的友立資訊，於4月13日宣佈轉投資成立多媒體數位影像分享社群網站-iMira艾美網 (www.iMira.com.tw)，提供消費者整合性且多元化的網際數位多媒體服務。(IKI)

駭客之末日

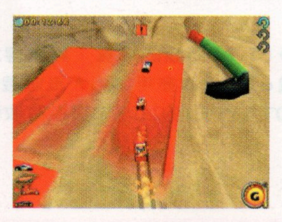
香港警方近日評論香港第一宗依嚴重罪行法例起訴的電腦罪案，判定三名「專業」駭客罪名成立，是警方迄今打擊電腦罪行最大的收獲。案情透露，三名被告在五個月內竊取並轉售互聯網用戶的密碼以圖利，其中很多是網上電子遊戲賬戶的密碼。有些受害人無故收到數千元的月結單，於是就向互聯網供應商投訴，互聯網供應商隨即報案。觀乎電子商貿日漸普及，很多國家都以嚴厲法例對付黑客，香港亦須這樣做。(IKI)

微軟重新推出新版掌上電腦操作系統

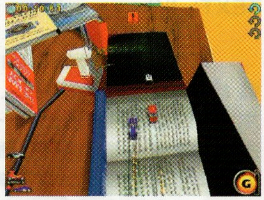
微軟又一次發布了其口碑不佳的Windows CE操作系統，不過現在已經改名叫「Pocket PC」。展示會上的Pocket PC產品都是彩色顯示屏，有標准的 PC卡插槽，可連接調制解調器和網卡，也能通過具備相應功能的移動電話上網。Pocket PC的體積比WIN CE更小，電池的使用時間也更長，性能和使用上的便捷性也有明顯改善。隨機安裝的軟件有袖珍版的Word、Excel、Outlook、電子圖書閱讀軟件Microsoft Reader、媒體播放器軟件Windows Media Player和互聯網瀏覽器軟件Internet Explorer。它們的售價一般都在500至600美元之間。(IKI)

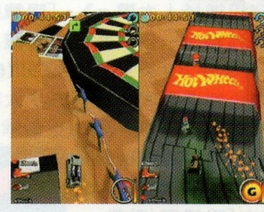
《Micro Racer》：在辦公室內賽車

Mattel與UDS公司於今日聯手宣佈一則驚人的消息：他們將推出另一款賽車遊戲叫做《Micro Racer》。UDS目前正在開發PC版本，同時也正在評估將來發行PS版本的可行性。本刊拿到剛剛出爐的遊戲畫面，從這些畫面來看，這一款遊戲十分像Codemaster公司的《Micro Machines》遊戲系列。《Micro Racer》讓玩家們可以在辦公室、小孩的遊戲間、和海灘三個地方駕駛車輛。玩家可以經由分割畫面來和朋友對戰，或是試試冠軍盃模式，個人賽模式及和警察追逐模式。現在請先瞧瞧PC版本的遊戲畫面吧！(IKI)









《AOE》將在 PS2 上登場

由Microsoft(微軟)公司發售，全世界擁有超大人氣的電腦即時戰略模擬遊戲《Age of Empires》，目前也傳出來有可能在PS2上推出的情報。這篇情報是根據FAMI通的報導，AOE的PS2版本將是由微軟委託「K社」發售。當然這個K社不用說也可以猜得到，就是和微軟簽下互相交換軟體發行合約的KONAMI。(IKI)

《Diablo 2》：Act 3遊戲畫面

《Diablo 2》的Act 3是發生在Kurast的沼澤。這個場景比起之前的都更具挑戰性。玩家將會遭遇各種怪獸，以及會使用冰雹或隕石等攻擊咒語的怪獸。Kurast城底的地城畫面裡充滿了各種怪物及僵屍，還有一種大頭骷髏狗。除了看起來很可愛的跳躍及漫畫式的外表，這些怪物都有致命性的攻擊力。(IKI)









機戰ALPHA-男之根性(網頁)篇

發售直前齊向「眼鏡廠」致敬！

TEXT: IKI

相信就算你不識BANPRESTO，也總該對「眼鏡廠」略有所聞罷！事關自從《超級機械人大戰》(又稱：《超級蘿蔔頭大戰》)推出以來，不但遊戲界遂湧起了一股《機戰》熱，甚至動漫畫界也不停推出一些「舊」機械人作品以「饗」(搶錢就真)一眾支持者，《超級蘿蔔頭》的魅力由此可見一斑！屈指一算，由1991年的《超級機械人大戰》開始，直到今年最新的《超級機械人大戰α》，「眼鏡廠」把此GAME可謂「出到盡」，不但在遊戲界創出一個異數，更身體力行了「錢是賺不完」的道理。觀乎新一代《機戰α》將於近日推出(5月25日，佢話係咪信囉！)，此GAME能否把這熱潮延續下去？大家唯有拭目以待。在香港方面，相信不少《機戰》死硬派FANS也會乖乖奉獻。今次，在遊戲推出前，筆者將會刊登多個與《機戰》相關的網站，希望各位《機戰》FANS喜歡之餘，也順道向「眼鏡廠」致敬。(今次的網站以女性《機戰》迷及以睇畫為主，敬希各位注意)



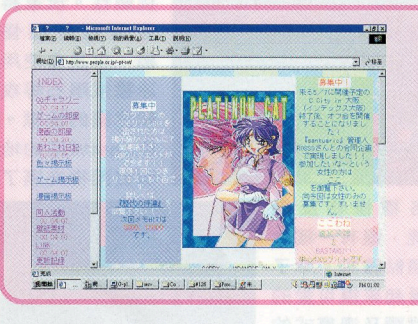


明日があるさ

http://www.ops.dti.ne.jp/~ykashi/

在這個網頁內，當中內容包括了《機戰》的最「近」兩套作品的資料：N64版《超級機械人大戰》的攻略，當然也包括了WS版《超級機械人大戰COMPACT 2第一部》的攻略。是一個不可多得的《機戰》網頁。留意這是一個日文網頁。





PLATIUM CAT

http://www.people.or.jp/~pt-cat/

在這個網頁內，其內容包羅有，而且全部也是以《機械人大戰外傳-魔裝機神》為主，如「CG GERLLERY」、「BBS」、「Link集」、「CHAT ROOM」等。其中「CG GERLLERY」絕對有一看價值(質素非常不俗)。留意這是一個日文網頁。

BRAVERY

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Dice/2504/

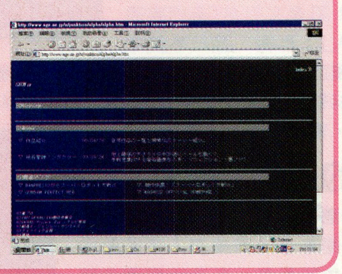
一個專為《G GEN ZERO》、《G GEN 3》(？)及《機戰α》(？？)而設的網頁，其內容主要也是以如「攻略」、「BBS」、「Link集」、「裡技」等。此外，在《機戰α》中大家亦可得到大量遊戲情報，甚至有關《機戰α》中「SPER ROBOT TYPE」及「REAL ROBOT TYPE」的攻略流程亦有收錄。留意這是一個日文網頁。



JUNKTION

http://www.age.ne.jp/x/junktion/

在這個網頁內，其內容包羅有，如「攻略」、「BBS」、「Link集」、「裡技」等。可惜現在網站正在維修，尤幸有關《超級機械人大戰α》之介紹部份仍可運作。其中有關《機戰α》的「作品介紹」及「Link集」更絕對有一看價值(資料詳盡)。留意這是一個日文網頁。



YUTA'S HOMEPAGE

http://www.remus.dti.ne.jp/~y-ogawa/

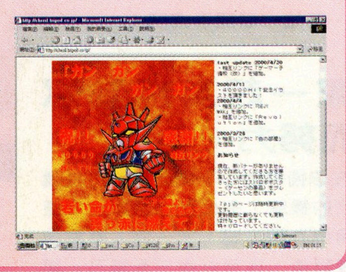
在這個網頁內，其內容有如「攻略」、「BBS」、「Link集」等。其中更有收錄關於WS版《超級機械人大戰COMPACT 2第一部》的攻略及資料補充。是攻略WS版《機戰COMPACT 2》時不可多得的一個網頁。留意這是一個日文網頁。



SUPER ROBOT大戰FAN

http://cheril.tripod.co.jp/

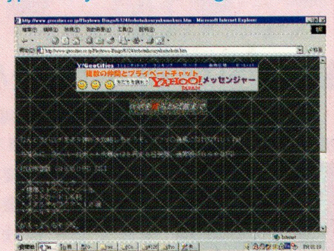
一個內容包羅有的網頁，如「CG GERLLERY」、「攻略」、「BBS」、「小説」、「Link集」、「裡技」等。其中除了有收錄關於《超級機械人大戰α》的資料有一看的價值外，原創的《超級機械人大戰β》(??)更是一絕。留意這是一個日文網頁。



NEDA神之啟示

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Bingo/6324/robotaikouryakumokuzi.htm

網頁的內容包羅有，其中收錄關於《超級機械人大戰》的資料有一看的價值。如「系統介紹」、「精神指令」、「特殊技能」介紹等。留意這是一個日文網頁。



BANPRESTO SUPER HOT WEB

http://www.hotline-web.com/suparobo/alpha/



網頁的內容包羅有，是以即將發售的《超級機械人大戰α》為主，。其中收錄了關於遊戲的大量系統資料及初段攻略，是開始攻略遊戲時不可多得的一個網頁。留意這是一個日文網頁。

葵蒼真的走馬燈

http://osaka.cool.ne.jp/aoisouma/

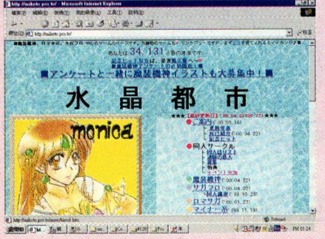
以睇畫為主的網頁，在這個網頁內，其內容包羅有，而且全部也是以《超級機械人大戰》的原創小說為主，如「CG GERLLERY」、「BBS」、「小說」、「Link集」、「CHAT ROOM」等。其中「蒼真之戲言」及「CG GERLLERY」也有一看的價值(質素不俗)。留意這是一個日文網頁。



水晶都市

http://mikoto.pos.to/

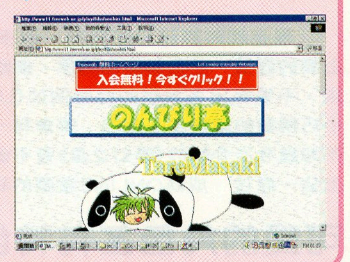
一個內容包羅有的網頁，以睇畫為主，如「CG GERLLERY」、「同人」、「BBS」、「小説」、「Link集」、「CHAT ROOM」等。網頁內容是以《魔裝機神》為主，更收錄關於《SAGA FRONTIER》、《天外魔境》、《天使之詩》的資料。留意這是一個日文網頁。



NONHERI亭

http://www11.freeweb.ne.jp/play/filis/nonbiri.html

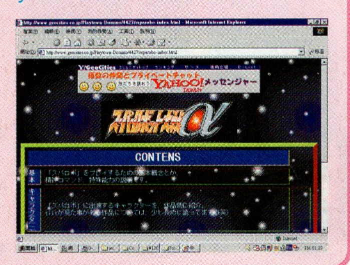
以睇畫為主的網頁，在這個網頁內，其內容有如「小說」、「BBS」、「Link集」等。其中網頁內容是以《魔裝機神》及《封神演義》為主，可說是一個「女性向」的網頁。留意這是一個日文網頁。



魔導研究所

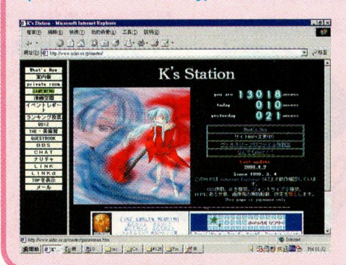
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Domino/4427/

以睇畫為主的網頁，網頁的內容包羅有，如「BBS」、「Link集」等。其中收錄關於《超級機械人大戰α》的CHARACTER資料有一看的價值。留意這是一個日文網頁。



K's STATION

http://www.intio.or.jp/master/



一個內容包羅有的網頁，以睇畫為主，在開啟GAME MENU後選取SRW，當中收錄關於《超級機械人大戰》系列的資料(由《機戰》至《機戰COMPACT》)。留意這是一個日文網頁。

忍者學園

向世界第一之路進發

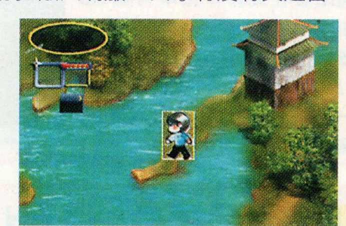


BY隨風

發售商：聖教士
發售日：預定3月下旬
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98

忍忍忍！不用再忍了！忍者又不是「專門容忍的人」！忍術，是日本其中一種武術，善用暗器、隱藏等技巧，雖然看似有點像小人，不過其實只是以智制武，不必肉搏便能輕易把敵人制服。大家有沒有興趣當一個忍者，嘗試一下「以腦制武」？





步向忍者之路的第一步－

忍術學園，不是一個普通的學園。當中的學生都是經過精心挑選，萬中無一的優等生。而他們入學的原因只有一個，就是成為一個出色的忍者。在忍術學園中除了學習忍術外，亦要靈活地處理人際關係。而學園中一共分成三個派系，分別是正、邪及中立這三個派別，玩者可以盯自己喜好來選擇。當玩者遇到同派的人便可以得到幫助，反之就會被攻擊，開始一場龍爭虎鬥！

細心的培養不可缺小－

雖然說遊戲最終目的是要順利畢業，可是即使完成整個課程，卻什麼也學不到是沒用的。因此玩者要在學習期間把握機會，什麼隱身術、遁地術全都不要放過；再不然找同派系的導師來拜師學藝。學習到一定程度後便去修練，在迷宮中找出寶物及秘笈！如果當被敵人攻擊時便用道具反擊吧！當然各位亦可先發制人，使用卡片及陷阱來打擾對手，把對手殺過片甲不留！



大家一起為成為忍者而努力－

在忍術學園中，每個人都可以選擇自己的樣貌，各位可以選擇一位至愛的角色去闖江湖。當一個人默默地完成課程後，亦可以找三五知己一起嘗試當忍者的滋味。再不然網路一通，幫助一下別的新手或跟高手們切磋切磋，看看誰才是忍術學園的首席學生！



夢幻之星

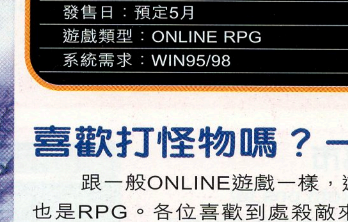
又一網路遊戲

發售商：皇統光碟
發售日：預定5月
遊戲類型：ONLINE RPG
系統需求：WIN95/98

BY隨風

現在網路通訊日漸普及，很多人的都會有上網的習慣。正因為這個關係，網路遊戲亦多起來，不管是出名大型的遊戲例如《UO》、抑或是小巧精緻的即時線上遊戲，都會有一班支持者。不知道今次介紹的《夢幻之星》會不會在網路遊戲上佔一席位，成為ONLINE遊戲的新寵兒呢？



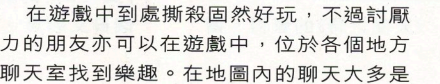


喜歡打怪物嗎？－

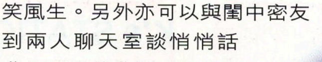
跟一般ONLINE遊戲一樣，遊戲的類型也是RPG。各位喜歡到處殺敵來訓練自我嗎？還是嘗試接下不同的任務，挑戰一下自己的能力呢？除了可以跟一班好友組成聯盟到處把自己的組織發揚光大外，亦可以試試做人見人厭的網路遊戲殺手(PLAY KILLER)，不過當然後果自負啦！

可愛的角色各有特色－

現時市面上的ONLINE遊戲，角色雖然做得美麗，不過全都是正常比例的。各位有沒有興趣試試這一隻可愛的Q版人物遊戲呢？不論是衣著怪異的外星E.T，還是惹火的辣妹也可以找到。各位來選一個最喜歡、最適合自己的角色，在網路上暢遊一番吧！

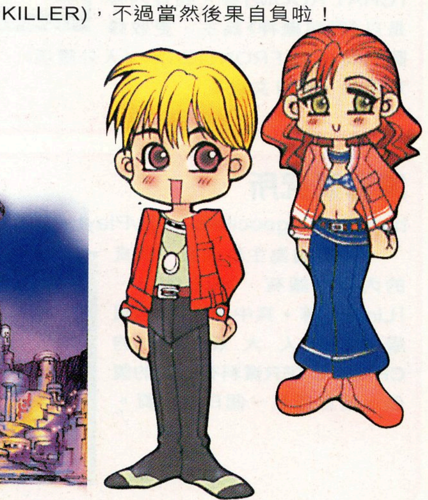


殺敵之外的世界－



在遊戲中到處撕殺固然好玩，不過討厭暴力的朋友亦可以在遊戲中，位於各個地方的聊天室找到樂趣。在地圖內的聊天大多是公開的，只要在旁邊找個位置就可以一起談笑風生。另外亦可以與閨中密友到兩人聊天室談悄悄話啦！再不然的話，只想跟同一公會的朋友聊天來增進感情也是可以的！





BY隨風

艾薩克外傳 陽光少年遊

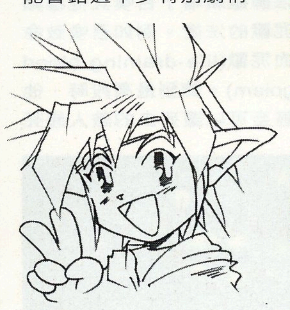
發售商：第三波資訊
發售日：預定5月
遊戲類型：RPG＋TAB
系統需求：WIN95/98

由漫畫或小說改篇而成的遊戲不算少，不過連作者亦參與其製作過程的例子卻可謂少之又少。今次推出的《陽光少年遊》是一套名為《艾薩克傳》的漫畫的外傳，《艾薩克傳》主要內容是講述主角艾薩克的冒險旅程，在香港也許比較少人認識，不過在台灣卻是一套挺受歡迎的作品，其讀者年齡群偏向年幼的一群。

作者親自參與之漫畫改篇作

大富翁中的RPG？一

《艾薩克傳》是一套以「艾薩克」為主角的漫畫，當中雖然以輕鬆手法表達，不過其實是一部正統的RPG漫畫。因此雖然遊戲是以Q版人物及大富翁的形式來進行，但其內容亦會加插RPG的內容。另外遊戲的劇情會跟著玩者的玩法而有所不同，當跳過某一部份的主劇情，其副劇情亦會立即改變。因此如果各位不用心去玩的話，可能會錯過不少特別劇情。





有關角色設計一



基本上整個遊戲的人物也是用作者劉昆明老師以往作品的角色，這些角色往往已有鮮明的性格，因此在遊戲中亦會跟著他們原來的性格來設定能力值。例如主角是一個所有能力都很平均的角色，而依莉雅則因為是女孩子，所有跟過某些關卡時不用跟喜女孩子的魔王戰鬥。而可愛的公主傑芙洛在每次瀕死的時候國王都會救來她，因此從不會死亡。

如果有二代・・・一



劉老師表示如果有機會出二代的話，會考慮把遊戲變成ONLINE GAME，讓玩者感受到多人連線的樂趣，亦可以讓喜歡這套漫畫／遊戲的玩者有機會互相交流。亦表示希望各位不要因為這是「劉昆明」的作品才買，而是為著喜歡這遊戲的創新及品質而喜愛。

大富翁～升官之途

發售商：智冠科技
發售日：預定4月
遊戲類型：TAB
系統需求：WIN95/98

BY隨風

唔做富翁做大官

此作一集是結集了「陞官圖」、「大富翁」及「象棋麻雀」於一身的遊戲。大家也許會對「陞官圖」感到比較陌生吧？其實「陞官圖」是一隻早在唐朝已經存在的遊戲，玩法跟大富翁相似。在遊戲版圖上有著各種朝代的官職，而玩者則以擲骰子來決定自己的命運，看看得到怎樣的官位？而且遊戲中不時加插著一些有趣的動畫，把氣氛帶動得更熱烈！

如何才能平步青雲？一

一般大富翁就是不斷買地而增加收入，而玩「陞官圖」亦是不斷提升自己的官位以便早日衣錦還鄉，兩者有異曲同工之處。想知道如何得到利潤？當兩位玩者同時踏在同一格土地上時，官位高者就可以向位底者拿取利益。這就是在官場生活的方法了，所以各位「芝麻綠豆官」就只好忍氣吞聲囉！





「命運」不再是對手一

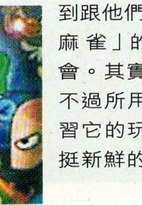


在大富翁中另一個有趣的地方就是「命運咭」，它們隨時會令玩者變成大富翁，只不過亦有可能把各位的財產一夜之間化為烏有，真是令人既愛又恨！而「命運咭」亦存在於此作中，不過最主要目的是給予道具。有了這些道具，玩者就可以弄些小手段，例如「走後門」、要別人送禮給自己等。

有趣的象棋麻雀一



在遊戲中除了玩者之外，還有其他很多不同官職的人，各位隨時有可能跟他們在「戰場」中一較高下。各位有可能於不同的場合中得到跟他們「打麻雀」的機會。其實「象棋麻雀」就是大家一起打麻雀，只不過所用的不是麻雀而是象棋罷了，雖然要熟習它的玩法不是易事，但無可否認這種玩法是挺新鮮的吧？



GAMESPOT PREVIEW

DIABLO II

萬眾期待的《Diablo II》，上期本刊已介紹了遊戲中的其中一個職業--聖騎士，今期本刊則刊出更多的職業，亦會介紹相關技巧與魔法的資料和畫面。

發行商：Blizzard
發售日：予定2000年
遊戲類型：ACT
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI

繼續介紹其他職業！

聖武士

聖武士在《II》中將會遇到許多致命的挑戰，但是他將會從這些戰鬥之中，逐漸地藉由獲得經驗來適應這些困難。他的技巧包括一大堆的特殊攻擊招式、以及令人印象深刻的戰鬥本事，像是



聖靈(holy auras)，也會提供同伴保護作用。

聖武士的技能設定包括一大堆的攻擊、以及防禦技能-根據聖靈所賦予聖武士的特殊能力，有時後甚至不用花費魔法點數。他的高階防禦技能包括了活力術(vigor)，這將會昇高他的速度和耐力，而攻擊技能包括衝擊波(holy shock)，這將會對所有的敵人產生極大的損傷；結界(sanctuary)將對不死系的怪物產生極大的傷害。聖武士的狂戰士技能(fanaticism)能夠加速他的攻擊速度，這將能使聖武士持續不對地猛擊他的敵人，特別是當與他有效的熱血技能(zeal)合用時。

死靈法師

死靈法師(Necromancer)的高級技能在於強調他的召喚獸技能和傷害敵人的咒語兩方面。當然他的低階魔法對於熟練高階魔法而言是不可或缺的基礎，但死靈法師的



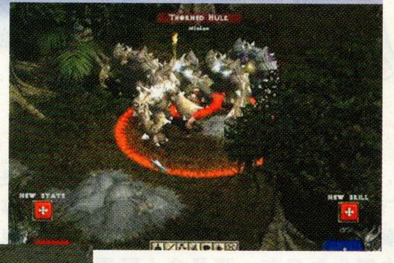
高階魔法確實是相當具有威力。除了較低等的骷髏與泥獸(golem)召喚術外，死靈法師還新增了召喚其他種類泥獸的法術。例如召喚致命血泥獸(life-draining blood golem)。錬到最高段時，他甚至可以讓死去的敵人起死回生，為他作戰。

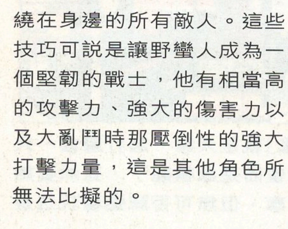


此外死靈法師還新增幾種可以直接傷害對方的高階法術，包括：骨叉術(bone spear)，它可以同時刺穿數個目標，而且射出去的骨叉還會自動搜尋敵人所在。毒星術(Poison nova)會讓死靈法師一定距離的四周充滿有毒的毒素；骨牢術(bone prison)：可以限制敵人的行動一段時間，直到它們掙脫出來為止。

野蠻人

野蠻人透過升級，所可取得被動的防禦性技巧包括了：鋼鐵般的皮膚，這可大大地增進防禦力；行動速度加快，可使野蠻人移動變得更快；以及天然抵抗力，增





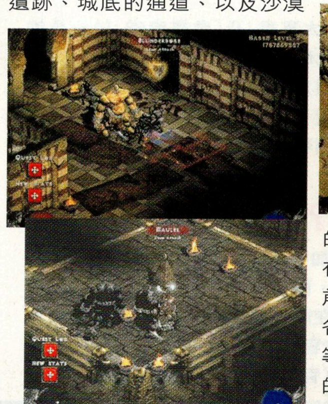
加野蠻人對所有元素攻擊的耐力。

野蠻人將會在較高等級時取得的其他技巧包括了：專注力，這技巧可讓野蠻人有連續打擊的能力；還有旋風攻擊，如狂風暴雨般猛烈擊打，這可讓野蠻人撂倒圍繞在身邊的所有敵人。這些技巧可說是讓野蠻人成為一個堅韌的戰士，他有相當高的攻擊力、強大的傷害力以及大亂鬥時那壓倒性的強大打擊力量，這是其他角色所無法比擬的。



Act 2 及 Act 3 的故事

也許大家已在網上體驗了《Diablo II》beta版，但該版本終究只包括了Act 1的故事而已。Act 2的故事發生在Lut Gholein城，坐落於沙漠之中。城的附近有許多僵屍活動著，並有一些古早的遺跡。以下是遊戲畫面，包括一些遺跡、城底的通道、以及沙漠



的景觀。而Act 3的故事而則是發生在Kurast的沼澤。這個場景比起之前的都更具挑戰性。玩家將會遭遇各種怪獸，以及會使用冰雹或隕石等攻擊咒語的怪獸。從Kurast城底的地城畫面得知。地城裡充滿了各種怪物及僵屍，還有一種大頭骷髏狗。除了看起來很可愛的跳躍及漫畫式的外表，這些怪物都有致命性的攻擊力。



怪物面面觀

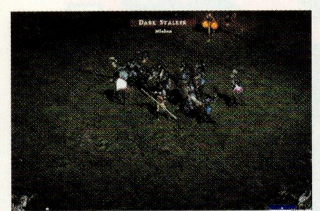


在《II》中，玩者須與那些兇殘生物戰鬥，特別的是，在《II》測試版中玩者將會與超過十多種的怪物戰鬥，並且每種怪物還有許多種不同形態的變種。在《II》的怪物中，有的是來自於前一代的，但也有許多是新的奇特生物。

墮落使者(Fallen)：在《II》中的墮落使者(fallen)將會揮舞著武器，包括了刀劍、斧頭及火炬，牠們後頭有巫醫(shamans)在支援。牠們能讓已死去的墮落使者(fallen)復生。

Black rogues：邪惡的女性怪物，尋找並伏擊冒險者。她們會配備許多種武器，包括了劍、斧頭、矛、三叉戟和弓。

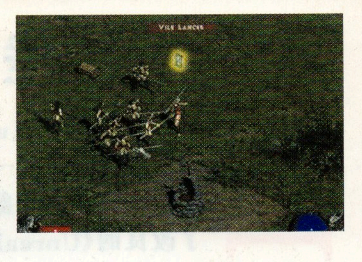
刺鼠(Quill rats)：像豪豬一樣將全身的刺直立，牠們對著你的方位射出刺針來攻擊，不過這些刺針攻擊，多半都是騷擾性質居多，並不致命，很容易在野外看到牠們的蹤影。



Foul crows：像鳥的Foul crows，是又煩人又膽小的怪物。比較強的變種是血隼(blood hawks)，尤其是在牠們群聚在一起的時候，比較不容易打下來。

骷髏兵(Skeletons)：在《II》中有許多不同種類的骷髏兵(skeletons)，包括了戰士、弓箭手及魔法師。骷髏戰士(Warrior skeletons)將配有劍、斧頭等武器。

殭屍(Zombies)：在《II》中的殭屍不僅行動遲緩而且又很笨，可是威力卻很大，並且很能承受傷害。遊戲中會有各式各樣的殭屍(zombies)，包括了食屍鬼(ghouls)及餓死鬼(hungry dead)。



巨獸(Gargantuan beasts)：比任何怪物還巨大，這群龐大又長滿粗毛的猿人會威脅所有被牠看見的旅者。不過很意外地，牠們很容易被宰掉，在野外很常見。

幽靈(Ghosts)：它們窩在土窖或是地下墓穴，並且以它們的手爪給於敵人結實的打擊。較厲害的變種是鬼魅(wraith)，它們不只會攻擊還會吸你的法力(mana)。

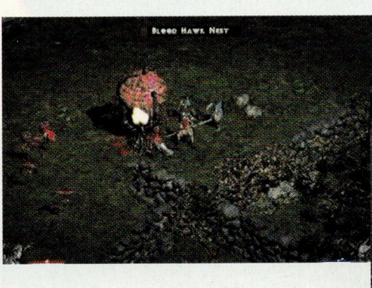
獸人族(Beastmen clans)：長得像山羊的兩足戰士，牠們的戰士都配備了各式各樣近身戰兵器。要小心牠們族中的鬥士，牠們的攻擊力可是大的驚人。牠們的巢穴大多在山洞或地下洞窟。

鼠人(Rat Men)：體型不大，脾氣爆燥，看起來沒那麼像人的怪物，牠們揮舞著有刀刃的武器。

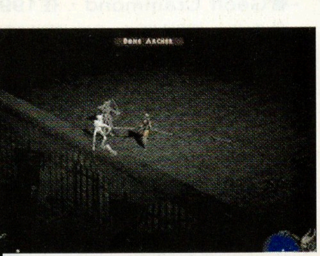
Disfigured：有角、利牙、長爪、巨大前額又長得很怪的兩足惡魔，牠們有強大的威力、古怪又相當具危險性。最常遭遇到牠們的會是在地下城。

Arachs：牠們大都伏在黑暗的監牢與地下墓穴裡，並且看起來像蜘蛛與甲蟲的混合體。牠們以牠們的大螯給予敵人致命的打擊，不過牠們都是光明正大地戰鬥。

The Banished：這群邪惡的魔術師穿著神秘的長袍，有瞬間移動(teleport)的能力，並手持可擊出自然界能量的魔法杖。







比前作更強的怪物

《II》中大多數種類的怪物都有那「金光閃閃」的鬥士，當宰掉牠們時，多會留下威力大或魔法裝備。怪物中也有鬥士階級，並且都是被牠們同族怪物所圍繞著。有名字的怪物都有特殊能力，像堅硬的皮膚、超強攻擊力、超高的生命值、也會使用元素攻擊和特殊攻擊可吸收敵人法力(mana)，有些死亡時還會自爆。《II》的怪物跟前一代一樣非常兇猛，但牠們顯得更聰明，攻擊方式也更複雜多變。





RUNE 新料陸續有！

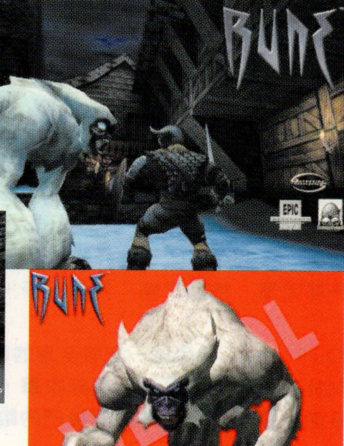
《Rune》是由Human Head Studios所作的一套動作遊戲，以北歐神話為遊戲背景，而且用了改良的《Unreal》(台譯：《魔域幻境》)遊戲引擎。

發行商	Bethesda Softworks
發售日	予定2000年
遊戲類型	RPG
系統需求	WIN95/98

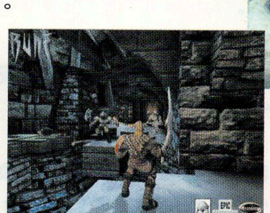
TEXT：IKI

故事內容

玩家將扮演一位北歐青年Ragnar，為了追隨父親成為村莊中的戰士，他將進入北歐的傳奇之地展開神奇的冒險。在遊戲的世界中充滿著奇特的生物，以及各式各樣奇幻的場景。混戰是遊戲的重點，而在這個第三人稱的動作遊戲中，玩家將可以看見主角的裝備及武器清楚地顯示在遊戲畫面中。玩家可使用劍、斧、匕首、或棍棒來進行冒險及解開Dark Vikings的秘密。







遊戲畫面

從今天起Gathering of Developers與Human Head工作室，將於每週二釋出兩張關於他們即將推出的3D遊戲《Rune》的概念設計圖。每週的概念設計將會是關於遊戲中的新角色或是敵人的造型，設計的靈感是來自古代北歐的神話(Norse mythology)。玩家們可以在Gateher的網站上找到這些作品。這裡有遊戲畫面及遊戲動畫，玩家可看看這個北歐奇幻之境的遊戲。今天發布的是巨大的雪獸Wendol與遊俠(Ranger)，他是遊戲中維京人的主角，您可以直接由我們的連結來欣賞。《Rune》預計在今年下半年上市。



Dark Viking Armor

Grand Prix 3

發行商	MicroProse
發售日	予定2000年夏天
遊戲類型	RAC
系統需求	WIN95/98

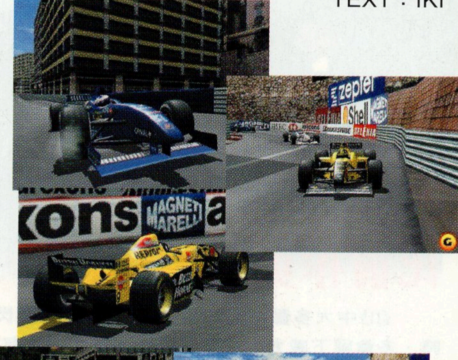
TEXT：IKI

最好玩的賽車遊戲！

RAC FANS們仍然會認為MicroProse的《Grand Prix II》(台譯：《世紀金冠軍2》)是這一類作品中最空前的佳作。它擁有遊戲中卓越的圖形與聲音效果，並且擁有高度的真實性、卓越的物理學依據。而現在，《Grand Prix II》的創造者Geoff Crammond，在1996年推出遊戲之後，即將要完成這個被賦予高度期望的新遊戲。

遊戲特色

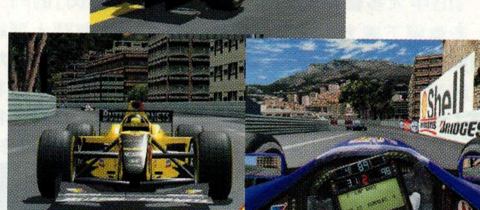
《Grand Prix 3》將會包括所有在1998年F1冠軍賽中的所有軌道、參賽隊伍、以及國際長距離賽車。雖然《Grand Prix 3》將會把遊戲裡賽車的模型做得盡可能真實，但它同時也會加入不同的駕駛輔助，來幫助新手級的玩家來進行遊戲。比方說是：自動煞車、自動換檔、盤旋自動修正、節流閥協助、與操縱協助等功能。這些幫助將不只是對新手級玩家提供更簡易的操作方式，同時也會協助教導進階的駕駛技巧。



仔細的設定

《Grand Prix 3》將會包括標準的車輛設定選擇，來讓玩家調整煞車的平衡以及齒輪的比例。而在進階的設定功能方面，更可以調整車子的高度、調節閥、彈簧避震器、以及更多其他的選項。遊戲同時也將會完整地解釋這些進階的特色。《Grand Prix 3》將會包含多人競賽模式，這將會包括從快速知道結果的小競賽，一直到完整的冠軍杯競賽。這款遊戲將會是涵蓋各類駕駛狂熱者的一個模擬賽車產品。





預計今年夏天同你見面

《Grand Prix 3》預計將會在今年夏天以零售價29.99美金的價格出售。各位請隨時留意關於這款重要賽車遊戲的最新消息，並且確認已經看了這些遊戲畫面，這些畫面展示了遊戲的圖形表現。

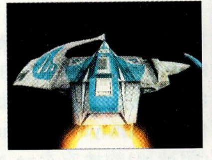
TEXT：IKI

TACHYON: THE FRINGE 終於也推出了！

發行商：NovaLogic
發售日：2000年4月20日
遊戲類型：SIM
系統需求：WIN95/98

等了又等，最近NovaLogic終於宣布《Tachyon: The Fringe》在4月20日全美的商店開始販售。《Tachyon: The Fringe》結合了快節奏的太空戰鬥以及探險的成分，並配上單人模式的故事情節。多人連線模式包括了基地攻防戰，有著策略集團隊合作的精神；以及多人決戰，也就是基本死鬥模式的玩法。多人連線遊戲可同時支援100位玩家使用NovaWorld進行遊戲，這也就是NovaLogic的免費網路遊戲服務。

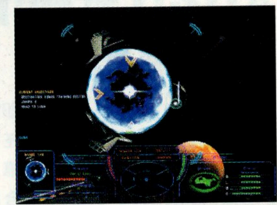




遊戲特點

《Tachyon: The Fringe》的新特點包括了：星際基地以及戰艦作為戰鬥的場景，一個可選擇兩方進行的故事模式，11架太空飛船，線上多人連線模式，支援3dfx Glide以及Direct3D硬體加速，並由Bruce Campbell配音，為遊戲中英雄Jake Logan配上超過800句的台詞。各位喜歡星際戰爭類型遊戲的朋友請不要錯這《Tachyon: The Fringe》。





Gothic 監獄的哀歌！

發行商：Egmont Interactive
發售日：予定2000年7月
遊戲類型：ACT
系統需求：WIN95/98



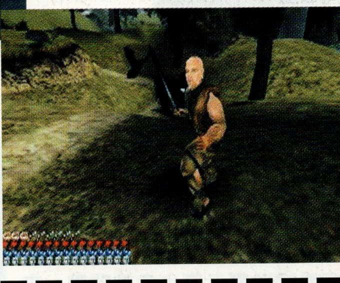
早於兩期前，本刊已報導過有關《Gothic》這遊戲的資料；而最近，Piranha Bytes與Egmont互動公司亦剛剛釋出幾張新的遊戲畫面，是關於他們即將推出的動作角色扮演遊戲《Gothic》中的怪物畫面。在《Gothic》裡玩者必須努力的從監獄中掙脫，因為玩家是一名和一群半獸人(orc)與小惡魔(goblins)關在一起的憂鬱囚犯。這些妖怪可不是一般的妖怪，他們有複雜的社會階級。例如，你會遇到三種不同的半獸人階級：戰士、斥候、和僧侶。





遊戲特色

根據出版公司表示：『除了半獸人之外，小惡魔也已經組成一個複雜的怪物社交網絡。』玩家會在遊戲裡遇到兩個種類的妖怪，一種是較弱較原始的綠色妖怪，另一種是喜歡群居較聰明的黑色妖怪。據悉後者還會以宏亮的聲音唱歌，不過玩家們還要等一等才能親眼目睹，在此同時先瞧一瞧這些半獸人與小惡魔的尊容吧！



Warcraft III 有新畫面睇！

發行商：Blizzard
發售日：予定2000年第4季
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98



近日Blizzard在他們的網站上貼出了五張新的《Warcraft III》的遊戲畫面。畫面中展現了改進後的攝影角度與成像的效果。過去我們看到的近距離、從角色肩後向前看的視野已不復存在，取而代之的是較傳統的由上往下視野。由於遊戲介面還沒有作最後決定，所以這些畫面都是以全螢幕的方式出現。





畫面特色

這五張畫面顯示出數個游牧半獸人族與人類同盟的單位，站在下雪與草原的環境裡。其中一張是兩束大光箭燒略過靠近一群人類部隊附近的地上，另一張則是大戰後的景象。先前提到的那兩道光箭是由施展光箭咒所發出，目前光箭咒是被設定在半獸人巫師的兵工廠中修習。而其他的畫面分別是人類的單位在積雪的山丘上來回偵查、一群侏儒的槍手與半獸人的Tauren王作戰、及一些人類的騎士與一群敵人單位交戰。







SSI與Stormfront再次合作製作《Pool of Radiance》(台譯：《光芒之池》) 的續集，這次遊戲中使用的是AD&D第三版新規則。

發行商	Stormfront
發售日	予定2000年第4季
遊戲類型	SLG
系統需求	WIN95/98

TEXT：IKI

新的冒險故事

《The Gold Box Games》(台譯：《金盒子遊戲系列》)中『遺忘的國度』裡的時間設定，是介於1358 D.R(光芒之池)到1368(黑暗之池，Pools of Darkness)之間。而『光芒之池：Ruins of Myth Drannor』發生在1369。這次的冒險發生在『遺忘的國度』裡頭的月海地區(Moonsea)──特別的是，玩家的角色將從新菲蘭城(New Phlan，光芒之池的原始地點)這個地方開始進入，而隨後便進入到Myth Drannor這個城市的遺跡中進行冒險，這個地方是在Faerun這個世界中，最危險(與神秘)的地方之一。這是一個全新的故事走向，並且構成新的冒險故事。

AD&D式鉅作再臨！

遊戲系統

至於在採用回合制或即時制方面，遊戲會將兩種方式結合。在採用這個決定的背後有幾個原因──第一個原因，系統將必須要同時能夠迎合單人遊戲或多人遊戲的需求，而且必須確保無論在這兩種類型中的哪一個模式之下進行遊戲，都能夠得到遊戲中的趣味。第二點，系統將會允許玩家與環境進行互動，並且在戰鬥中選擇所要進行的策略。為了要做到這一點，遊戲將這兩種模式之下最好的部分做了一個結合，並稱它為『動作基礎的戰鬥系統』(Action-Based Combat System)。為了使這個系統以即時的方式呈現，遊戲給予玩家一個行動條狀顯示區，玩家將可以有一些時間來決定它們的動作、並且設定它們(就像是在FFVII裡面一樣)。這個時間的限制是可以被玩家、或多人遊戲進行時的主機所調整的，也就是說經驗豐富的玩家在線上可以將時間限制調到非常低(來進行更快速的遊戲)，而新手玩家在單人遊戲裡可以依照他們的需求來增加時間的限制。如果在需求的時間之內，玩家沒有做出回應的動作，這個角色將會以預設的防衛策略來行動，而下一個角色的行動調狀顯示區也會被啟動，來繼續進行遊戲。





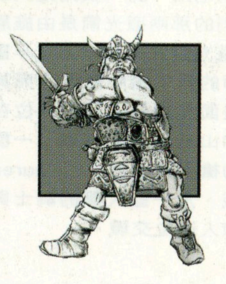






忠於傳統的D&D規則

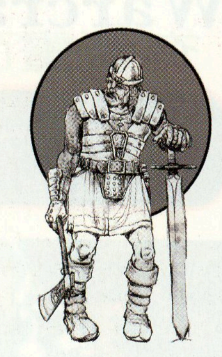
這個遊戲與《Baldur's Gate》的最大不同點，在於所使用的科技，特別是在角色的動畫處理與環境的互動方面。新的動畫系統使用了全3D的模型，而且使它們的動作順暢到這些角色看起來就像是在螢幕裡活了過來一樣。除此之外，廠方正在找機會將大型怪物加到螢幕中(3000個多邊形，75%的螢幕大)。角色能夠站到桌子上來增加它們的攻擊優勢、阻礙一片門的開起來將敵人擋在房間外等等。廠方增加了這些特色來盡可能支援傳統的D&D規則。而加上了真實的日夜循環變化(不死系怪物在夜裡將會更加活躍)，以及其他的效果，像是燈光、濃霧、以及一個很「型」的魔法系統，使到遊戲中所呈現的氣氛，將會在新的D&D遊戲經驗裡頭加入寫實的色彩。



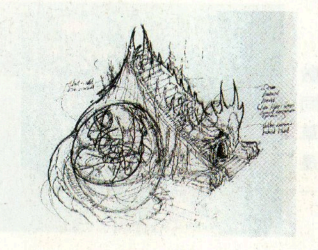












遊戲地圖

遊戲中有超過十二個其他地方可以被探險。一般水準的玩家大約在四十到五十小時的遊戲時間就可以完成單人的遊戲部分，但是廠方已經在確保會花上更多的時間，在重新玩這個遊戲的可能性上做了一些功夫。而要達到遊戲中最高等級的遊戲經驗，玩家可能需要投資超過九十個小時的遊戲時間。

EverQuest :The Ruins of Kunark

發行商：Verant Interactive
發售日：予定2000年4月底
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI

隱藏種族公開！

Verant Interactive 的多人連線遊戲《EverQuest》(台譯：《無盡的任務》)之資料片《The Ruins of Kunark》，已經開始出貨了。有些玩家(北美)已經表示收到這份資料片。

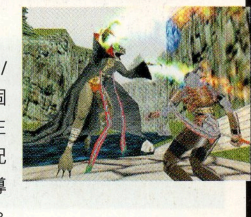


新種族

據報告指出，整份資料片包含了一張遊戲光碟，一張更新的布質地圖，玩家合約同意書，以及免費的遊戲玩具折價券。此外，玩家也指出新種族「蜥蜴人」的一些特性。雖然Verant Interactive之前將蜥蜴人這個種族隱藏不讓玩家使用，但目前已經確定蜥蜴人將可以成為武僧、死靈法師、暗黑武士、巫師、以及戰士等職業。雖然蜥蜴人一開始的人物屬性依職業有所不同，但是一般來說很平均，並且有較高的敏捷度及靈巧度

何時發售？

Verant Interactive將不會在4/24前開放使用資料片。而這個《The Ruins of Kunark》同時也將在今個月開始與原版《EverQuest》配套發售。本刊於將來亦會繼續報導遊戲相關消息，以下為遊戲畫面。





B-17 Flying Fortress 2

發行商：Hasbro Interactive
發售日：予定2000年
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98

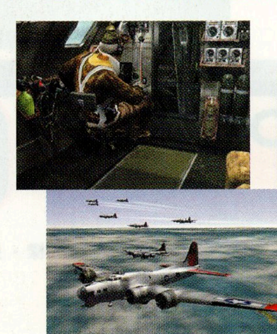
TEXT：IKI

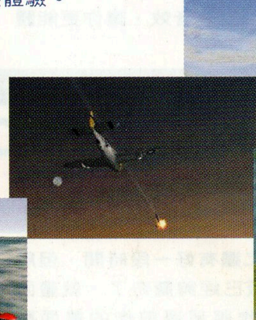
遊戲畫面大公開！

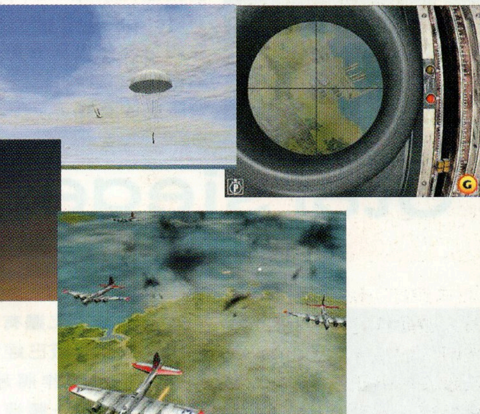
遊戲特色

在Hasbro Interactive的《B-17 Flying Fortress 2》裡頭，您可以扮演第二次世界大戰時同盟國的飛行員、領航員、轟炸者、技師、或是機槍手。B-17同時也提供單人或多人的遊戲進行方式，來讓您領導十個同僚角色。如果這樣還不夠，您也可以扮演護衛隊飛行員的角色，或者駕駛Luftwaffe攔截機來翺翔在歐洲大陸天空中。看看這些我們拿到的最新遊戲畫面。大家可先來看一些其中的遊戲畫面。這款轟炸機模擬遊戲可讓玩家擔任轟炸機上各種不同的角色，也可讓玩家駕駛盟軍的護衛機或是德軍的攔截機。

閣下是不是曾經對坐在B-17內進行得戰鬥感到好奇呢？現在閣下將無須再感到好奇了；因為現在閣下可以安在家中，並以自己的電腦來直接體驗。







Fly!(資料片) 追加波音737-500型飛機！

發行商：Wilco
發售日：予定2000年
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98

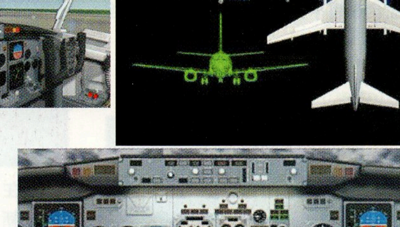
TEXT：IKI

近日，Wilco已經宣佈要為《Fly!》(台譯：《超擬真飛行》)這款遊戲增加波音737-500這款大型飛機，並且預定將會在五月推出。

資料片的特色

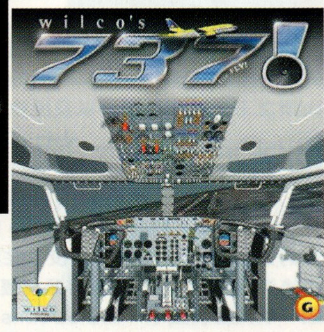
根據Wilco的消息指出，這款資料片將會有生動的操控介面、真實的油料控制、重量的模擬、以及近乎真實的景色。而大型飛機將會有十四種不同的航空公司種類，包括Delta、United、Air France、British Airways、Lufthansa、以及Sabena。此外還包括了一些新的特色，像是從一架真實的737飛機底板上所錄製下來的音效、駕駛員座艙裡的完整一百八十度視野、動畫式表現、可以點選的開關、按鈕、以及控制器。這個大型飛機模擬器將會是第一個根據油料的多寡與油箱的平衡，來產生不一樣的動作的遊戲。這款資料片將同時可以以29.95美金的價格，以CD-ROM或從Wilco網站下載。Wilco計畫將在下個月的E3會場中先讓這個資料片露臉。











TEXT：IKI

Ka-52 Team Alligator

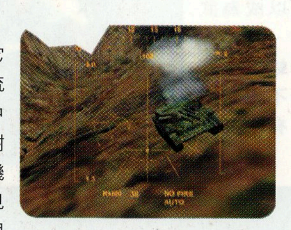
讓你體會戰場的震撼！

發行商：SIMIS
發售日：2000年4月
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98



《Ka-52 Team Alligator》可說是SIMIS製作公司的最新力作。SIMIS這次用了最新科技所製作，其效果果然沒有讓期待多時的模擬迷們失望！

遊戲特色



在《Ka-52 Team Alligator》中，它不但展現了優異且真實的模擬環境，流暢細緻的畫面，更忠實地表現出戰場中的各項景物及其特色；如隨風搖曳的樹木及草原，被直昇機所產生的強風所機影響的麥田及水面等，這些特殊的現象，都可以在《Ka-52 Team Alligator》裡看到！此外，遊戲公司更費心的將炮火攻擊時驚心動魄的場面，以細膩的繪圖引擎描繪出來，除了物體的爆炸外，四周的景物亦會隨著炮彈的爆炸而產生變化。而《Ka-52 Team Alligator》最成功的地方，就是它是第一套支援「bump-mapping」的模擬遊戲，有Matrox G400及GeForce顯示卡的玩家將可享受更真實更炫麗的畫面！同樣的遊戲也支援3D立體音效，讓你更能體會戰場的震撼！



任務模式



《Ka-52 Team Alligator》還有另一項傲人的成就，就是它分歧且多變化的任務進行模式。在遊戲進行時，會因為玩家對前一項任務完成度的不同，而產生下一個不同的任務重點。例如上個任務有友機被擊落，這個任務可能就是搜救駕駛員或是解救人質！因為劇情會有不同的分歧，使得戰役的重玩性大大提昇！

網路對戰



遊戲支援網路連線，最高可支援六人網路連線，共同進行協同作戰或死亡決鬥。協同作戰是個相當有趣的遊戲體驗，朋友間可以藉著互相合作，解除死亡危機。



Starsiege：Tribes II

繼續銀河生死鬥！

發行商：Dynamix
發售日：2000年4月
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98



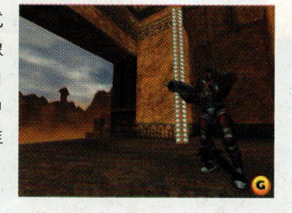
雖然離完工還有好一段時間，但展示出來的試玩版已經夠驚奇了，就畫面來看，這款續作將超過前作的畫面標準。就讓各位一睹這《Tribes II》的風采罷！

遊戲模式



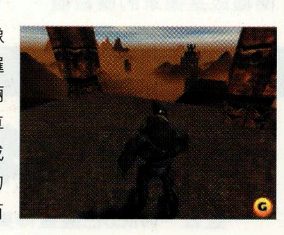
《Tribes II》將包括單人模式，裡面有電腦與玩家作戰。這些電腦角色將會與《Quake III》或是《Unreal Tournament》裡的電腦相當，但是原則上比較講究任務的分配。至於當中的連線模式，也是最令人期待的，將包括50張地圖，配合8種不同的遊戲模式，包括山頂之王、隊伍死鬥、以及搶旗模式等等。

BioDerms一族



除了新的地表引擎以及單人模式外，《II》將加入新的BioDerms。這種像熊的生物原本被人類所奴役，在獲得自由後決定報復人類。《II》將保有輕量、中級、以及重裝護甲，而BioDerms一族雖然看起來不同，但原則上與人類相同。讓所有的種族屬性一樣，是為了防止玩家刻意使用其中最強的一族來進行遊戲。

交通工具



陸行交通工具將包括在《II》裡。就像原作的飛行工具，這些車輛將會有巡邏型、攻擊型、以及運載型。所有的車輛都會有預設的武器配備，但是攻擊型車輛上的砲塔可以由火箭筒、榴彈砲、或是機關槍代替。空中飛行器則有些許的變動，例如巡邏機將使用一對機槍，而非前作的飛彈。

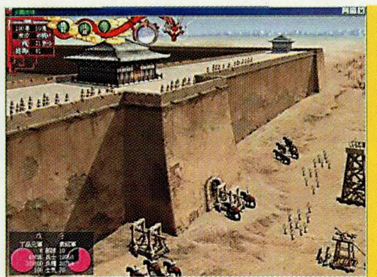
各種裝備

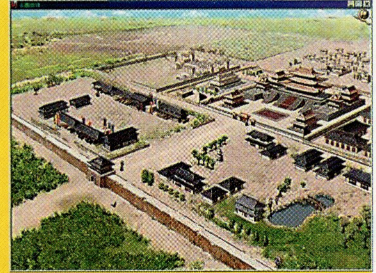


至於背包、能源製造器、感應器、砲塔、以及各種站台將再度出現在《II》裡。更包括了改良了噴射背包，以及新增具隱形能力的雷達干擾背包，其能量的消耗率會更高。環境背包，能讓玩家在水底呼吸的設備也出現在《II》裡。其他新的東西將包括基地的燈光會由於能源製造器的摧毀而熄滅，而玩家也可以在進入站台前預先選擇自己的裝備，來避免原作中不斷出現的排隊窘況。



TEXT：IKI





三國志VII

發行商：光榮
發售日：2000年4月
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98

光榮公司的《三國志VII》可以說是集合光榮遊戲的特色而成，他融合了三國系列的遊戲性、信長系列的戰略性、以及太閤系列的角色性等，各項優點所成的。在七代玩家不光是再扮演君主而已，相對的玩家可以從在野的無民小卒慢慢的提昇自己的聲望，得到君主的任用，進而升任太守，而能力超群者更能擔任軍師之職，輔佐君主，進而達成統一全中國的目標。

滾滾長江東逝水，浪花淘盡英雄‧‧‧‧

多種角色扮的演增加耐玩性

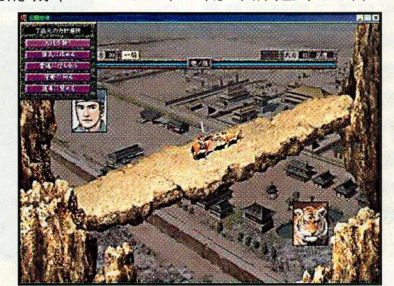
《三國志VII》隨著玩家所扮演角色的身份不同，所能執行的指令也有所變化，在野武將所能做的就是結交朋友、鍛鍊自我等；當你成為君主的手下武將時，你就可以建議君主各項內政方針；成為太守以後，權力更為增加；當你被採用為軍師後，對於君主的各項建言幾乎都會被採納；一旦成為君主後，自然就大權在握了。玩低階武將的人，最能感受到能力低、地位不高的人，必須要付出極大的努力才能有出頭的一天。此外當你扮演君主手下的武將，對於君主有所不滿時，還可以選擇反叛甚至取而代之，倘若叛變失敗，也可以從與你有好度最高的武將之中，再選擇一名繼續你未完成的心願。這種武將的角色扮演，隨著所處地位的不同，劇本也隨機改變，更增添不少可玩性。



個人行動能力

《VII》中除了可以扮演的角色增加了之外，改變最多的就是採用個人的行動能力這項特色，玩者除了可以執行治理國家的方針外，隨著行動能力的多寡還可以執行交友、鍛鍊、巡察等不同的指令。藉著交友你不但可以周遊列國親自拜訪朋友，也能夠藉著書信的廣結善緣，更可以餽贈金錢增添彼此間的親密度；隨著親密度的提高，在拜訪朋友的過程中也能夠獲得諸如武將性格、敵國城市資訊等各種不同的訊息，有時還會有邀你出外遊覽，或是打獵等各種不同事件的發生，隨著親密度的提高，對於日後的武將登用也有著極高的助益。鍛鍊更不但自己我學習提升屬性，也可以和自己親密度高能力比自己強的武將師事，增進各項屬性能力，隨著所處城市的不同還能得到各種特殊能力。巡察所在的城市，瞭解民情風俗，參加民間的祭祀，開課講授聖人之道，參加宴會與民同樂，掌握民情深得人心，還能夠得到民間的貢獻獲得寶物，更有助於日後君臨天下。







戰爭方式

這一代的作戰方式，也有所變動，對於攻擊方首先要發動軍議，決定進攻時的策略，而此項策略隨著軍師能力與謀略的不同而有所差異，在戰場上也只有參軍可以執行策略。決定好策略之後就進入了野戰模式，此代的作戰地圖可以說是更加精美了，完全將地勢的高低起伏遠近不同充分展現出來。此時參軍可以運用軍議所決定的策略，而其他的武將也能隨狀況的不同而採用本身擁有的計略，協助作戰。



兵種的增加

《VII》的兵種除了舊有的步兵、騎兵、弩兵、藤甲兵、鐵騎兵外，更增加了一種可以說是攻防力皆超強的象兵，而且隨著城市技術的提升，以及各種資源的取得後，還能開發出各種加強型的戰爭兵器，諸如連弩、木獸、井欄、霹靂車、蒙衝、樓船等，皆能提升作戰時的攻擊能力。



特殊事件

《VII》中更是加入了許多不同的事件，有固定發生的北斗、南斗評選十大名士事件，入選十大名士的人，都是聲望極高的，還能獲得北斗、南斗的獎勵獲得金錢或是聖痕的特殊能力。奇數年發生的比武大會，偶數年發生的漢詩大會，都可以由軍師提議展開大會，而且大會優勝者還能得到君主的獎勵，並且增加奉祿還可以提高自己的聲望。這些特殊事件的增加亦提升了遊戲性

ブレスオブファイアIV BREATH OF FIRE うつろわざるもの

TEXT BY MS

BREATH OF FIRE IV 不變的人

第一章——醒覺的人



生產：CAPCOM 發售日：發售中
內量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK
RPG/MEM

相遇

在東則聯合和西則的Fou帝國休戰成立後的一年，隸屬於雲迪亞王國的的第一公主艾莉娜（エリーナ），到前線之町慰問戰後的傷者，可是不知甚麼原因卻一去不返，為了不會刺激Fou帝國，東則聯合不能派出前線部隊作大規模的搜索，於是身為妹妹的Nina（ニーナ）決定踏出找尋姊姊的旅程。從雲迪亞城中出來的第三日，在黎明的時分Nina與如哥哥般的Cray（クレイ）乘普砂船來到大沙漠，雖然艾莉娜的行蹤到西尼斯達町（セネスタの町）為止就再沒有消息，但是Nina相信只要渡過這個沙漠之後就能打聽到有關姊姊的消息。Nina站在砂船的船頭，盼望能快些渡過這個沙漠，天色已開始入黑，那時的光暗度剛好能看到流星的掠過，她相信姊姊也會在世界的某處看到這個流星。











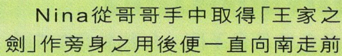




翌日、太陽再度昇起，整個沙漠因陽光的照射而變得金黃，由於上午的沙漠非常酷熱，連日趕路的Nina似乎受不了當時的熱度，Cray見她疲累的樣子便決定到不遠處的岩邊休息，但是Nina卻為了早日找到姊姊而反對，經過Cray的勸告，最後他們決定明日再繼續趕路，就在砂船駛向岩邊時，從後方沙漠中跳出一條約20米長的砂龍，由於砂龍很明顯地向著Nina的砂船衝去，所以Cray用盡方法回避，否則砂船便會翻倒，可是砂龍突然鑽進沙中，令到Cray束手無策，結果砂龍從旁跳出並以砂船位置為落點，使到整艘砂船翻倒。



幸好砂龍的一擊並沒有令到Nina二人受傷，但是砂船不單被沙卡住，還有部份零件需要更換，Nina對於砂龍的行動感到很奇怪，因為一直以來龍是不會襲擊人類的，如今為何他們受到砂龍的襲擊，完全不能理解，為了修理砂船損壞的部份，而又不被盜賊看中砂船為目標，Nina決定自己前往找尋砂船的零件，Cray則在砂船處等待。



Nina從哥哥手中取得「王家之劍」作旁身之用後便一直向南走前往沙拉爾町去，就在途中的巨大隕石坑處，她看見一名商人匆匆地離開，看似他遇上甚麼可怕的事，Nina上前觀看，卻只發現一輛破壞的旅車，突然一不留神的她滑進坑內，傳來的幾陣風聲，彷彿有某一些生物在坑內活動般，但是無論Nina怎麼觀看，仍是看不見甚麼，接著的一聲古怪的叫聲，一隻生物之影若隱若現在地面前，當她看清楚後才發覺那生物並不是Monster，而是別的東西，那生物展出翅膀在原地飛起；漸漸消失於天空上，感到莫名其妙的她，反之看到的卻是一名身體赤裸的少年倒在地上，那少年醒來，但沒有為意到自己全身赤裸看著Nina，Nina害羞地吩咐他穿上衣服，並詢問他的來歷。可是這名少年除了自己的名字外，甚麼都一無所知。為了離開這個隕石坑，Ryu（リュウ）作Nina的腳踏先讓她跳回地面，而Ryu則利用繩索以地面上的大石借力；爬上地面去。

由於Ryu並沒有明確的去向，便與Nina一起到沙拉爾町去，為了安全Nina將「王家之劍」借給Ryu而作旁身之用，來到南方的不遠處的個崖壁（がけ），有不少地方需要利用「跳躍」才能通過，Ryu成功跳過後（按○掣便可），Nina卻不小心失足跌到崖下，Ryu救人心切便不顧一切跌到下方去，怎料到Nina因擁有翅膀的關係而能平安著地，相反Ryu卻倒在地上。Nina見他為了救自己而受傷感到很不好意思，同時亦稱讚他的勇氣，天色很快就黑了起來，為了安全起見Nina提議明早才繼續前進，於是二人便在附近的一個細小山洞內起火休息。

復活





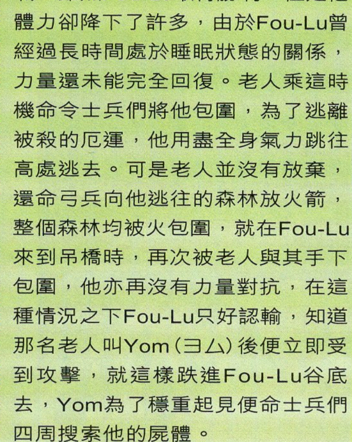
在這個月圓之夜；遙遠的西則大陸Fou帝國（フォウ帝国）發生了一件奇異事件，在一個壯大而擁有威嚴的初代皇帝墓穴中，突然有一度強光從墓內射照出，Fou帝國的初代皇帝Fou-Lu（フォウル）從墓中甦醒過來，其神獸WON-QU（オンクー）在墓前迎接，但除了神獸之外，再沒有其他人迎接他復活之時，雖然是這樣Fou-Lu並不覺得奇怪，相反還覺得這是理所當然，他吩咐神獸守護自己的寢室後決定到帝都一趟。就在他離開墓穴的途中，遇上自己帝國的士兵，那些士兵似乎不認識他，從士兵口中得知他們正在找尋「龍」，並以帝國的軍

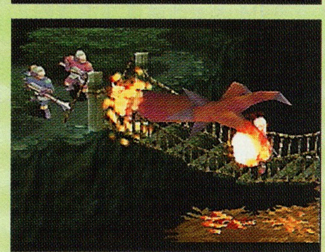
力將之殺掉，Fou-Lu聽到此話後不禁笑了起來，因為「龍」就是「神」，人類要將神打倒是多荒謬的事，就是這樣他立即從掌心發出閃光，當這閃光升至天際時形成了一個旋渦，一條白色的龍就從旋渦中走了出來，那條白龍向這兩名士兵作出「Dragon Breath」攻擊。不知為何這一擊令到在遙遠的東大陸；正熟睡的Ryu突然醒來。經過白龍的攻擊，使到Fou-Lu前方出現一個大洞，他離開了墓穴的範圍後來到一個森林（即埋伏之森），在沿途中遇上一名個子矮小的老人，他很有禮貌地向Fou-Lu鞠躬盡瘁，似乎他早就知道Fou-Lu復活一事，可是無論他怎樣掩飾，也不能欺騙Fou-Lu的眼，他那巨大的殺氣，早就被Fou-Lu看穿，Fou-Lu立即向老人發出一記攻擊，迫其說明來意，老人跳過攻擊後召出Monster反抗，Fou-Lu為了保自身，立即使出全力迎戰，雖然Fou-Lu取得勝利，但是他體力卻降下了許多，由於Fou-Lu曾經過長時間處於睡眠狀態的關係，力量還未能完全回復。老人乘這時機命令士兵們將他包圍，為了逃離被殺的厄運，他用盡全身氣力跳往高處逃去。可是老人並沒有放棄，還命弓兵向他逃往的森林放火箭，整個森林均被火包圍，就在Fou-Lu來到吊橋時，再次被老人與其手下包圍，他亦再沒有力量對抗，在這種情況之下Fou-Lu只好認輸，知道那名老人叫Yom（ヨム）後便立即受到攻擊，就這樣跌進Fou-Lu谷底去，Yom為了穩重起見便命士兵們四周搜索他的屍體。











找尋零件之旅

翌日、在東則大陸的Ryu和Nina從崖底回到地面，離開了崖壁後繼續往南行，不久便來到沙拉爾町，可是Ryu似乎還未想出甚麼來，而Nina又必須在這兒購買砂船的零件，Ryu只好與Nina同行（選：よく分からない…），於是二人在町上四處打聽情報，並得知在酒場裏有不少情報可取，二人便前往酒場去，在酒場的櫃台旁，有一名禿頭的伯伯自稱擁有重要情報，但卻要以請他吃飯來作交換，Ryu和Nina只好請客就是。當禿頭伯伯吃得滿足後，便依照約定告訴二人找在宿屋門前的男子，因為他能提供所需的情報，二人立即依照指示辦，結果從那名男子口中得知，原來販賣砂船零件的商店就在酒場內，不過不說出暗語是不能進入，而知道暗語的人就剛好離開了這個町。







知道這個消息後二人離開了沙拉爾町，就在崖壁附近的一個綠洲遇上一名旅人（要從World Map上遇上「？」，然後進入才可），從他口中取得暗語的Ryu立即返回沙拉爾町的酒場，向櫃台的負責人說出暗語，便成功進入這個販賣砂船零件的商店，可是那名商人卻沒有砂船的零件出售，並建議到砂船之谷（砂船の谷），在那兒找尋可以使用的材料，然後加以改造從而造出零件來，知道有別的方法取得砂船零件的Nina，便事不延遲立即與Ryu一同前往砂船之谷去。

來到砂船之谷就如那位商人所說的一樣，這兒是一個砂船的廢棄場，破壞的砂船寥寥可數，二人在砂船的殘骸中穿插，在中途遇見一位老人，他在這兒販賣鏟子，讓來訪者在這兒找尋寶物，若是付出50 Z更利用他身旁的狗兒協助尋找，為了方便起見Ryu當然付出50 Z，經過一番挖掘終於找到所需材料。

CHECK POINT



在沙拉爾町詑會出現一個分支，無論玩者是選擇那一個都好，最後的結果都是一樣，只是中途遇的事件有少許不同，所以玩者可安心自由選擇，由於選擇第一項和第二項的劇情是一樣，所以若玩者是選擇第三項時可繼續根據內文繼續遊戲，若是選擇了第一項和第二項的話，則可看「分支」一欄。

分支

Ryu回應Nina自己一人沒有問題後，Nina也很高興，於是便在此道別，她在町中找尋所需的物品，而Ryu則在町中四處逛，並從村民中得知酒場是個擁有很多情報的地方，他便決定到酒場去。在酒場的櫃台旁，有一名禿頭的伯伯自稱擁有重要情報，但是要得知此情報卻要Ryu請他吃飯，直到他覺得滿足為止，為了取得情報，Ryu只好就範。當那伯伯吃得肚子脹大時便告訴Ryu，在宿屋前的男子擁有所需情報，Ryu便離開酒場到他所說的地點，怎料到在酒場前看見Nina正與一名商人討論有關砂船零件的問題，由於Nina不知如何是好，便向剛從酒吧出來的Ryu詢問，Ryu為了安全起見便阻止Nina（選：それな、うかつに信じない方がよいのでは…），幸好就當Nina要求那名商人將砂船零件交出時，那名商人卻推來推去，從而得知他是奸商來，Nina見Ryu還未打聽到有關他身份的情報，便決定與Ryu一起找尋砂船零件。Ryu帶着Nina到宿屋前找那名男子，結果從那名男子口中得知，原來販賣砂船零件的商店就在酒場內，可是必須說出適當的暗語才可以進入店內，至於知道暗語的人則剛好離開了這個町。



逃亡

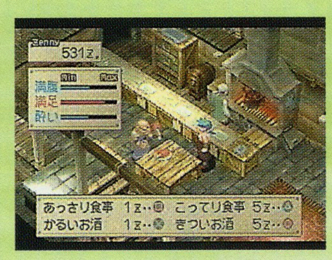
二人回到沙拉爾町的酒場時，聽到一聲打破玻璃聲，似乎有要事發生，進入查看後發覺有一帝國軍的男子，正拷問一名商人，還彼向商人使出一記強勁的攻擊，令到商人即時倒地，這時Nina剛好看到這個情景，立即上前看受傷的商人之傷勢，帝國軍的男子看見Nina後發覺她就是雲迪亞的第一公主的妹妹，為了方便找尋龍的蹤跡便決定將她捉回帝國去，於是他召喚出鐵鬼並命其活捉Nina，從而展開了一場由Nina一人應付的戰鬥，雖然以Nina的魔力絕對有足夠力量對付，但是她亦因而疲憊不堪，Ryu見她





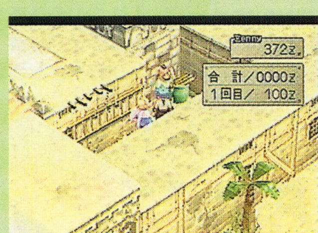
形勢不妙便立即跑上前協助，並以手上的王家之劍向他揮去，由於這一擊擊中他的眼部位置，令其不能即時作出任何行動，不過王家之劍亦同時掉到遠方，Ryu和Nina只好乘這時機逃離這個沙拉爾町，他們向山崖方向逃去，在逃亡的途中發覺前方通道已受到帝國軍的包圍，就在他們迷茫之際，剛才受到帝國軍之男拷問的商人從後方出現，他為了答謝二人的協助，將唯一能通往沙漠的道路告訴二人，二人立即向沙拉爾町以北的查巴町（チャバの町）。

MINI GAME



「請客遊戲」

在沙拉爾町的酒場裏，與櫃台旁有一名禿頭的伯伯交談便可以開始遊戲，玩法是利用不同的按鈕（分別是□、△、○、×）來決定請他吃飯的種類，有細雞腿（□）、大雞腿（△）、普通酒（×）及靚酒（○），只要令其滿足度達最高點，就可以勝出。



「情報屋遊戲」

與沙拉爾町宿屋前的男子交談便可以進入遊戲，只要付出足夠的金錢，他便會將情報告訴Ryu，玩者有三個機會，若給予金錢仍是不足的話，就會強行離開遊戲，若玩者給予金錢達123 Z或以上，就成功完成遊戲。



「尋寶遊戲」

在砂船之谷中與老人交談後，只要付出50 Z便可進入遊戲，其玩法是先記下狗兒的吠叫時的地方，然後到該處利用鏟子向下挖，這樣便可以挖出寶物來，不過當使用鏟子超過4次便會損壞。



「交換寶物」

玩者先在沙拉爾町的酒場裏，向青蛙人購買一個叫「それなりのお宝」的寶物，然後便找尋世界各地的「寶物獵人」，並與其交換手持的寶物，從而使自己的「寶物階級」上升，當這個Rank達10時便會完成此MINI GAME。

咀咒

一直以為查巴町是一個大城鎮的Nina，來到後卻使她感到失望，因為在那兒不單細小，還有一種不尋常的氣氛，二人只好四處打聽一下情報，希望能找出通道回到Cray那兒。很奇怪在街上活動的人並不多，只看到一名老伯在修理一個古怪機械，於是Ryu便上前詢問，根據老伯所說，這町大部份的地方是受到咀咒，普通人是無法接近，直至咀咒消失為止，才能通過這兒，就在Nina失望之際一群工人從町中央的閘門裡出來，原來他們是消除咀咒的工作人員，這時Nina想到若是找這群工作人員詢問，說不定有方法通過這兒，就這樣她到工作人員的領導人家去，可是他們的領導





人還未曾進餐，並希望二人過多一會才來找他，Ryu為了及早解決問題便決定留在這兒等待（選：ここでしばらく待とう及いや、ここで待ちます），等了一會領導人便將唯一通過咀咒霧氣的方法告訴二人，原來只要有人帶領進入這個咀咒帶便可以通過，Nina知道這個方法後便與Ryu一起在町上找村民幫忙，很可惜無論他們問誰，都沒有一人願意當他們的嚮導，二人回到領導人的家門前，領導人在門前解釋，由於咀咒區域是很危險的地方，那兒住了強勁的魔物和惡靈，牠們的力量可以將牆壁打破，很容易受到牠們的襲擊，就在領導人解釋的同時，從町中的閘門處有一件物件正接近，三人都沒有留意，從旁邊的閘門傳出撞門聲來，嚇得三人以為真是魔物或惡靈來襲，怎料到閘門打開後才發覺那是領導人的











朋友Master，而且他更稱要作Nina二人的嚮導，這令到領導人感到苦惱，不過Master的態度非常強硬，領導人也無話可說，就這樣Master加入了Nina行列。

三人進入閘門來到町的中心點時，因下方通道有咀咒霧氣的關係，Ryu和Nina不能進入；只好分兩組行動，由Master負責在前往下方通道（按SELECT更變隊伍），到另一邊踏著能升降的木箱（木箱1），然後Ryu和Nina經過後方的木箱（木箱2）到控桿2，接著雙方同時拉下控桿，成功將霧氣退去。三人會合後繼續前行，在途中突然聽到從下方的霧氣中傳出古怪的聲音來，Nina開始感到有點寒意，不過竟然來到這兒，他們已不能返回頭，就在他們繼續前行時，一條白色魚骨怪物從霧氣中跳起，似乎牠看中了Ryu一行人，大家看見牠後頓時發呆，Master卻在二人面前大笑，不過很快就停了下來，三人立即向出口跑去，怎料到他們走到木橋的時候，那怪物從後方跳上來追趕，弄到木橋開始崩潰，三人不定向前跑（連按○掣），終於都能安全到步，可是那頭怪物仍未放棄，為保自身雙方均戰鬥起來。三人合力取得勝利後那隻怪物消失在霧中，可是這並不代表咀咒就這樣消失，相反還會越來越大，雖然Nina認為受到咀咒的東西是很可憐，但是Master卻稱製造咀咒的可是人類自己呢！三人離開了查巴町，Nina欲向Master表示謝意，Master並沒有要求得到甚麼，他只是說是一個叫Master的人要帶Ryu通過這兒，這令到Nina和Ryu感到莫名其妙。

MINI GAME

「崩橋遊戲」

在查巴町的污染地帶中，在崩橋EVENT發生時便會出現，只要連按○掣便可以，當Ryu成功通過木橋就完成遊戲。



共同的夢境

三人往北走終於都返回砂船停泊的地方，Cray在船旁等了又等，終於等到Nina回來，她看見哥哥忍不住撲到他身旁，由於Nina從出發到沙拉爾町開始到現在發生了很多事，所以Nina便向Cray解釋一切，她說了一整天的時間，很快晚上又來臨。雖然Nina最後都拿不到砂船的零件回來，但是對Cray來說Nina沒事已足夠，由於連日發生很多事情，大家都累透，就這樣眾人便在這帳篷裡休息，在這個晚上，Nina造了一個奇怪的夢，她與哥哥和Ryu在一個不知明的地方找艾莉娜姊姊，根據Cray所說艾莉娜就在那兒不遠處，而且能來到那兒都是因Ryu所致，當三人來到大堂時突然從外面前來兩位帝國的人，為了避開那二人的視線，他們穿過大堂後幕到花園去，可是他們還未到花園，Nina已從夢中醒過來。







翌日、Nina將夢境遇到的事告訴Cray，怎料到連Cray也造了個同樣的夢，這時從遠處的Master表示，看見這夢境的人不單止Nina和Cray，連Ryu也造著同樣的夢。Master相信這是因Ryu身上的龍眼所賜，說不定這夢會在不久的將來發生，Cray為了相信Master所說的話，決定在Ryu醒來後一起繼續旅程，這時Nina感到與姊姊的距離開始拉近。當Cray收拾好行李後Master亦表示同行，於是四人便向北面進發。







四人離開了沙漠穿過查巴町西則的古洛克之谷(クロクの谷)來到泥霸(ダム)，但是這兒卻感覺不到人的氣息，從這兒的人中得知，原來本性溫馴的「泥龍」就在這泥霸附近活動，可是最近不知甚麼原因而發爛起來，令到有不少工作人員走去避難，知道情況的Nina等人在泥霸裡打聽，結果在一間小屋中找這兒的負責人，並得知要過對岸就先將兩度水門關閉，然後乘上旁邊的昇降機才行，打開水門的水門之鍵就在羅比(ロペ)身上，Nina便向手持著水泡的羅比取弄水門之鍵，並進入水門開閉裝置的房間，將水門關閉，可是其中一度水門開閉裝置卻不能正常運作，此時有一位工作人員前來觀看情況後，並稱要利用人手來開動，只要乘裝置上的車輪迴轉至最高速時，按下裝置上按鈕便可，於是迴轉車輪一事就由Ryu負責，Nina則負責按下按鈕，結果他們成功將兩度水門關閉。之後眾人由另一邊回到泥霸前，將水門之鍵交還給負責人，就在他們將大水門打開之際，住在泥中的泥龍卻不停地撞擊泥霸，水門快要破裂，由於當時情況危急；負責人也不能協助Cray等人，所以只能將開動昇降機的控捍交給Ryu，之後的事就要靠他們自己，各人都拚命逃生，而Ryu只好跑到昇降機處，並將控捍放進機器內；可是昇降機並沒有下降，Ryu只好不停地拉動控捍，最後終於都能趕及乘上昇降機上，逃過被泥沖走的一劫。泥海掩蓋整個泥霸，泥的流動就如海水般，Nina看見羅比平安無事，相信其他工作人員都不會有問題，於是一行人便離開這兒，繼續上路。

師匠 Ralf

在古洛克之谷中有一名狼人，與他交談後便可以成為他的弟子，他會作出一些要求，只要達到他要求的條件，就能從他身上學得特技(即skill)，這對戰鬥有很大的幫助。



MINI GAME

「車輪迴轉遊戲」

在泥霸關閉水門的一個EVENT中，玩者必須利用方向掣迴轉車輪，並乘迴轉時所發出的音量達最高時，按○掣便可完成遊戲。

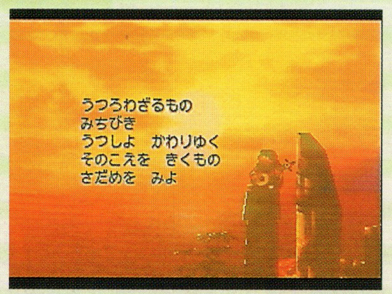


與龍同行

在前往基利亞村(キリア村)的途中，他們來到一個崖壁，在那兒可以清楚看到整個泥海，當時正時黃昏時分，陽光令到整個泥海變成金黃，Nina被這景色吸引著，她走向崖壁觀看這美麗的景色，在眾人觀看景色的同時，突然從海面伸出來的一條管狀生物；並高聲呼叫，牠的行近崖壁凝望著眾人，牠就是剛才破壞泥霸的泥龍。



在這個時候一聲悅耳的琴聲在眾人的耳邊響起，一名吟遊詩人在高處的岩石上出現，並稱Nina一行人與龍拉上了關係，這句說話令到Nina等人都產生疑問，Cray為了清楚有關龍的事，便拋出100Ｚ，聽她所唱的歌謠，吟遊詩人歌頌完畢後泥龍亦消失在眾人面前，可是眾人聽完這歌謠後還是不明白當中的意思，為了不浪費時間，Cray決定放下龍的事，繼續趕路，但是誰都不知他們正與龍一起。



不久一行人來到基利亞村，很奇怪在這條村子裡設了很多陷阱，而村子中唯一可通往西尼斯達町的路卻被村長封閉；原因不明，為了到西尼斯達町，他們只好找村長相討，可是無論他們怎



樣尋找都找不到村長的下落，唯一線索就只有村長家的一隻鸚鵡，由於這隻鸚鵡所說的話很難令人理解，所以只好轉變話題，從而引導牠說出有關村長的事(選：遊んでやろう/ やだ/ やっぱり遊びます/ でんでむし/ 村長の事を聞く)，結果得知村長到了西面的森林，就這樣一行人便向西之森進發。

在森林的入口被一名村民阻止Ryu等人進入，原因是最近森林住了一隻兇惡的怪獸，還以人作目標；村長亦因而被怪獸們捉去，為免有第二位受害者，他希望Ryu不要進入森林內。但是因為Ryu擁有必須找到村長的理由，所以堅持要前往森林內，村民見他們有這樣的決心，便將一個能夠吸引怪獸的蘋果交給Ryu，從而希望他們能找到村長的所在。進入森林後Ryu將蘋果放在斷木上，然後躲藏起來，不一會；一頭長鼻的怪物走出來吃掉蘋果後很急速地離去，Ryu立即跟蹤牠留下的腳印從後追趕，終於他們來到森林較深位置，還看見一位老人，相信他就是基利亞村的村長，可昆村長正在設置陷阱給長鼻的怪物，雖然他成功令到長鼻怪物踏下陷阱，但同時亦引來一隻巨大的長鼻怪，就這樣Ryu為了保護村長的安危而與牠戰鬥起來，Ryu將牠打倒後村長向眾人致謝，並要請眾人到他的家內細說。原來基利亞村設有這麼多陷阱的原因，是與通往西尼斯達町的道路有關，那條通路是為了在戰爭結束後，在緊急時候都可以安心地利用這條路通由西尼斯達逃亡到這兒，所以他才以這麼多陷阱來守護這路。由於Ryu等人不像帝國軍的人，而且又救回村長的生命，便受到村長的優待在這兒休息一晚，在翌日能使用那條通道。







另一方面，被打至重傷的Fou-Lu醒來後發覺身在別處，從四同的環境看來他不像被Yom捉去，他離開了房間後看見其救命恩人巴迪魯(バパデル)，原來他從河邊發現身受重傷的Fou-Lu，並運來這兒休養，仍未痊癒的Fou-Lu卻打算強行離開這山小屋，可是他還未離開小屋的範圍，已支持不住倒在地上，巴迪魯只好再次將他運到小屋內。Fou-Lu見巴迪魯這樣對待自己，便將自己的名字說出，當巴迪魯知道他的名字與初代皇帝同名時感到驚訝。

前線之町

翌日早上、Ryu等人向基利亞村的村長道別後便前往通道去，怎料到Cray不小心踏中村長所設的陷阱……眾人便跌進地下去，他們從地下回到地面，穿過通道才發覺這條通道是與西尼斯達町內的井連接，雖然這個町曾聽聞受到咀咒的…但卻這麼熱鬧，令到眾人都感覺不到這兒是受到咀咒的城鎮，由於艾莉娜來到這個町之後就行方不明，相信能在這町找到她的線索，一行人在這兒附近的一間孤兒院打聽，並得知艾莉娜曾到過這兒，還有些玩具是由艾莉娜送給這些孤兒，當他們離開孤兒院時，看到一名修女正為捉回一位孤兒而煩惱，Ryu決定上前協助她，那名孤兒知道Ryu走來捉他，就立即跑掉，Ryu拼命從後方追趕，經過一番追逐戰，終於都將他捉住。



一行人將他帶回孤兒院，並受到修女們的要請到二樓商談，Nina乘這個機會打聽姊姊的去向，可是修女亦一無所知，就在Nina失望之際，突然有人說知道艾莉娜的行蹤，那就是剛才跑掉的小孩智樂(チノ)，不過卻要與他玩一次捉迷藏，來交換艾莉娜的情報，他並沒有理會Nina答應與否，就立即通知所有小孩到町四周躲藏起來，修女對此事感到非常不好意思，但對於Nina來說，只有知道有關姊姊的消息，幹甚麼都不要緊呢！就這樣一行人到孤兒院外尋找，除了智樂之外，其他小孩均可以捉到，Nina只好返回孤兒院報告，在報告期間一名小孩稱智樂曾說過會到地下室躲藏，修女聽到此消息後非常驚訝，因為這町的地下室是不能使用的地方，在戰爭時受到咀咒，是魔物們橫行的地方來，為了救回智樂Nina決定到地下室一趟。





一行人來到地下室的門前，向負責看守的人要求進入，可是那人卻不肯讓路，此時有一名賣水的商人前來，那位負責看守的人走上前買水，Nina就乘這時機進入地下室。在地下室搜索了一番，終於找到躲在最深處的智樂，將他帶回孤兒院後Nina便詢問有關其姊姊的事，原來艾莉娜在離開這町的時候受到別人的攔截，而其中一人是住在這兒的商人瑪洛古(マーロック)，而瑪洛古的家就在町的中央，有位肌肉發達的男性站在門前的那一間，Nina得知這消息向眾人致謝，然後立即前往瑪洛古的家去。



當他們到瑪洛古家門前時卻受到那肌肉男所攔，他並沒有向各人說明阻攔的原因，而且還要挑戰Nina等人，當時的Nina可沒有說過甚麼呢！眾人合力將他打倒後有幾聲鼓掌聲從旁傳出，那就是Nina要找的瑪洛古，他對各人的實力表示讚賞，並要請眾人到家內詳談。原來這位商人是曾幫助帝國的人將艾莉娜帶走，但是他卻不知道帝國的目的，雖然瑪洛古當時的行動令到Cray非常不滿， 不過當瑪洛古稱能協助眾人到西則大陸後Cray亦只好接受。

雖說是一物換一物，但是到西則大陸的條件就是要幫瑪洛古工作，首先是要他們協助瑪洛古捉賊，至於Nina則要留在家中服侍瑪洛古，Cray當然很不滿，不過這是商人做生意的手法，大家都無可奈何，現在他們可以做的就只有找尋賊子的行蹤。就是這樣Cray、Ryu和Master在町中四處打聽有關賊子的情報，從町內的旅行商人中得知，最近有一個拿著大包袱的人；在東面的街道出沒，Cray相信那就是瑪洛古所說的賊子，於是三人離開西尼斯達向東面進發，就在東則附近的一個綠洲中（要從World Map上遇上「？」，然後進入），發現到這個手持大包袱的男子，Cray為鎮重起見便上前詢問有關賊子的事，可是當Cray提及到瑪洛古時，那男子害怕得掉頭逃去，這種行為令到三人聯想到他就是瑪洛古要找的賊子，三人立即從後追去。

雖然他們追到山洞（アジト）處便不見賊子的蹤影，但是Cray相信他就在洞內，三人進入洞內查看，就在洞的中央發現那名賊子，就是這樣雙方展開了一場追逐戰，結果賊子束手就擒，可是根據賊子的解釋，他手持的包袱是自己的物件來，他之所以聽見瑪洛古的名字就逃，是因為瑪洛古時常找一些強而有力的人來搶他的包袱，Cray聽到此事後覺得有必要找瑪洛古商討，於是三人返回瑪洛古的家去。

當瑪洛古聽到三人將賊子放走，感到非常不滿，由於瑪洛古仍有新工作要求Cray做，所以再沒有追究，今次的工作是要眾人運用體力和腦袋，那就是到北方的砂船碼頭（砂船のさん橋）協助搬運工作，Cray同樣感到很不滿，不過以他們的現況只好照辦。依照瑪洛古所說到西尼斯達北方的砂船碼頭去，與那兒的負責人交談後，得知其第一件工作就是將倉庫內的物件整齊地放置，眾人明白工作的程序後便開始工作，當三人完成了倉庫內的工作後，負責人指示他們下一份工作，那就是利用吊臂將貨物運上砂船，三人剛完成搬運工作，負責人就打算作下一個指示，此時Nina的聲音從眾人的耳邊響起，瑪洛古隨她後方前來；原來瑪洛古要眾人做的工作都已經完成，他從負責人中得知Ryu的成績後便讓一行人乘砂船到西則大陸去，而且更能享用VIP席，可是瑪洛古所謂的VIP席，竟是要他們困在一個大木箱內，像貨物般運送，Cray非常憤怒呢！

MINI GAME

「捉迷藏」

這個迷你遊戲並沒有任何特典，只要找到小孩時與他交談就代表成功捉到他，回孤兒院的話可以確認小孩的數目，至於小孩的位置如圖：



1）孤兒院附近

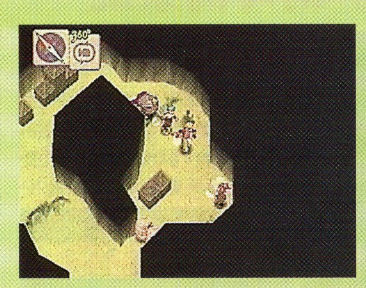
2）町外則通路

3）町入口



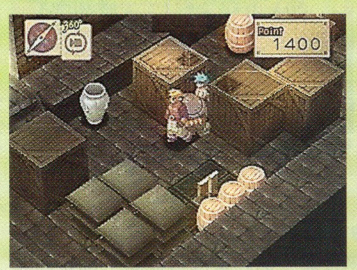
4）孤兒院附近梯級旁

5）宿屋2F



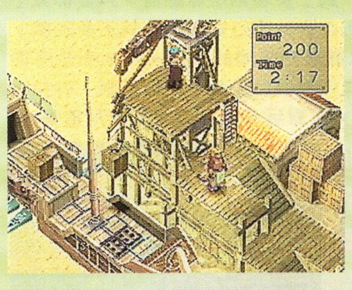
「捉賊遊戲」

首先、完成這個迷你遊戲後是沒有任何特典。遊戲的玩法很簡單，只要在賊子前按〇掣便可，但由於賊子的速度與Cray相同，所以必須借助四周的物件來捉賊。在捉賊前先將木桶推至右上方，使右上方的通道阻塞，然後引導賊子到右上方的無頭路，這樣便可輕易將他捉住。



「倉庫番遊戲」

在砂船碼頭中的一個迷你遊戲，利用Master作隊的先鋒，先將舊的木箱打破，然後將新的木桶，以Cray來推至南方的放置場上，而瓶則推至北方的放置場上。將所有木桶和瓶都推到放置場後就完成遊戲。



「運貨遊戲」

利用方向掣控掣吊臂的方向，〇掣作取貨物和放置貨物之用，只要在限制時間內放置足夠的貨物便可以完成。順帶一提；完成遊戲後其取得的Game Point與「倉庫番遊戲」Game Point總和達一定分數時，可取得由瑪洛古送出的特典。



師匠史多魯

當捉賊EVENT完結後，返回賊子的山洞內找賊子交談，便可以成為他的弟子。注意：當進入哈絲比特町及到達第三章時，就不能遇到他。

To be continued…

By: 無 名



薩爾達傳說 姆沙拉之面具

時間系統和序盤故事全攻略！



製造商：任天堂
售價：5800日圓／7800日圓(連擴張RAM PACK)
發售日：4月27日容量：256MB
N64／ARPG／1P／MEM／對應振動器

三日後世界就會滅亡！

《姆沙拉之面具》的時間系統

今集《薩爾達傳説》和前作最大的分別，是它有着時間的概念。玩者在遊戲中擁有的時間是三天(72小時)，這個時間除了是在EVENT發生當中，或者是進入了道具畫面以外都會不斷流逝，當三天的時間用盡後，不論玩者在途中做過什麼事，世界都一定會滅亡！除非林克將整件事的元兇SKULL KID擊倒……

■ 在遊戲中時間會不斷流逝



■ 一旦過了72個小時就會GAME OVER

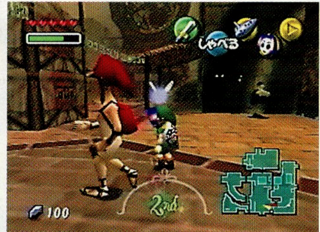
居民們的生活

遊戲的時間概念在市內居民的行動中也可以看到。基本上世界上每個人都會依照着已定的時間表來行動，例如郵局的郵差，他每天上午會負責收信，在下午則是派信，到了夜晚則是做練習。只要林克不介入在他們的生活其中，在這三天內的他們行動和命運就不會改變。

從周遭的環境處，玩者也可以觀察到時間的流逝。例如有些路徑只會在特定的日子才會開啟；第二天整個世界都一定會下雨；有些怪物只會在日間或夜晚才出現等等。這對玩者的攻略也會有所影響。

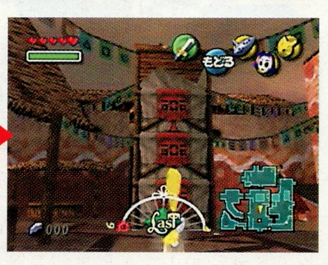


■ 由第二天日出到日落之間都會下雨



■ 有時跟蹤一下居民的活動也是非常有趣的





■ 城中央的高台會越來越高

利用「時之歌」防止末日來臨！

雖然林克沒有辦法令三日後的世界末日不發生，但卻可以延遲它來臨的時間。方法就是使用上集的重要道具「時之笛」了。林克只要從SKULL KID手中取回時之笛，吹起薩爾達公主教他的「時之歌」，就能令時間返回到第一日的早上6時！

使用「時之歌」的注意點

當林克吹奏「時之歌」，回到第一次進入CLOCK TOWN的時候，玩者的遊戲過程就會被記錄在遊戲帶中，這時玩者可以安心關機。不過有一點是大家必須留意的，就是當使用「時之歌」後，有些林克身上的道具和已經完成的EVENT會因此被RESET，回到最初的狀態。基本上一些和冒險有重大關連的道具和EVENT會留中，但一些次要的東西則會消失。詳細請參考下表：



■ 無論任何時候都可以回到最初的早上！

不會留下的東西

- ◆ 消耗型道具(如炸彈、箭等)的數量
- ◆ EVENT中取得的寶物
- ◆ 地下城、神殿內的小鎖匙、頭目鎖匙
- ◆ 捉到的走失了之妖精
- ◆ 寶箱內的寶物(重要寶物除外)
- ◆ 手上的寶石
- ◆ 地下城、神殿的機關、小EVENT的進行狀況

會留下的東西

- ◆ 面具
- ◆ コレクト畫面內的重要道具
- ◆ 懂得的歌曲
- ◆ BOMBERS團員手帳內的記錄
- ◆ 地圖
- ◆ 地下城的地圖、指南針
- ◆ 貓頭鷹石像的狀態
- ◆ 從大妖精處得到的能力
- ◆ 現在的HP和魔力
- ◆ 已取得的心形碎片
- ◆ 銀行內的寶石

由於使用「時之歌」之後身上的寶石會消失，因此玩者應養成在將時間倒流之前，先到銀行將所有錢存起來的習慣。另外如果附近有寶箱的話也應盡量取得，因為在使用「時之歌」後它們內面的寶物都會復活！

利用「時之歌」的變種操作時間

除了「時之歌」外，林克在旅途中還會學到兩首和時間有關的歌。它們分別是將「時之歌」的音符重覆而成的「時間累積之歌」(時のかさね歌) 和將「時之歌」倒轉演奏的「時間逆轉之歌」(時の逆さ歌)，利用它們林克就可以隨時調整時間，對冒險對進行十分有利。

「時間累積之歌」

在日間吹奏的話時間立即就會去到當天的晚上6時，在晚上演奏的話就可以立即到達下一天的朝早，這樣就能減少等待EVENT發出時浪費無謂的時間。不過留意這首歌在第三天晚上6時過後就不能使用(自殺？)。



■ 時間累積之歌

「時間逆轉之歌」

在演奏了這首歌後，時間流逝的速度會變成原來的一半，讓林克有更多的時間去進行冒險。再演奏一次的話時間就會回復原來的速度。



■時間逆轉之歌

調整時間的其他方法



■在宿屋內面聽老婆婆的故事，就能將時間推前2小時，又或者是直接到達明天早上。



■和在雜貨屋和天文台內的稻草人說話，前者可以令時間去到明天早上6時，後者則能去到明天晚上6時。

序章



《姆沙拉之面具》故事緊接在前作之後，林克在擊敗了魔王加隆，救出了薩爾達公主之後，就離開了大家熟悉的海拉魯(ハイラル)王國，開始了他另一段的旅程。某天，當林克在途經一個不知名的森林之際，被兩隻淘氣的妖精出其不爾地戲弄而昏倒。這原來是一名戴着奇怪的面具、名叫「SKULL KID」(スタルキッド)的傢伙所做的好事。他趁着林克昏倒之際，奪去了薩爾達公主送給他的時之笛！林克醒來後雖然想將之奪回，但卻不小心地連愛馬艾寶娜(エポナ)也被SKULL KID搶走！林克立即緊隨着他追趕進入山洞，但卻失足掉進了一個深淵之中……





在山洞的底部，林克終於發現了SKULL KID的蹤影。SKULL KID對林克說：「你以為憑着那種實力就能勝過我？太天真了！」說罷，SKULL KID就用魔法將林克變成了迪古拿智族(デクナッツ)的樣子！林克雖然想立即追着SKULL KID，但卻被白色的女妖精查杜(チャット)所阻止。不過查杜為了阻住林克，而忘記了和SKULL KID一同逃走(真笨……)。既然大家都是要找回SKULL KID，查杜就成為了林克的同伴，開始了這段漫長的旅程……





追趕 SKULL KID

在查杜成為了同伴後，一旦林克在途中遇到任何特別的東西，查杜都會主動走出來提示，這時玩者只要按下「C↑」掣，就能得到她的助言，例如在這裏她會教林克使用迪古之花(デクの花)作空中漫步的方法。變成了迪古拿智族的林克只要站在這種花的上面按實A掣一段時間後放手，就可以像直昇機一樣飛行，越過一些用步行不能通過的地形。





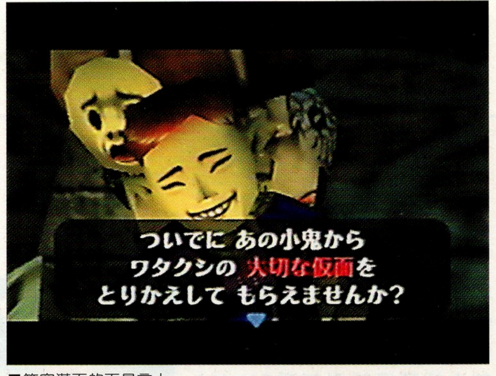
■ 用迪古之花跳過對面去



■別忘了拿面前的寶箱，裏面是「迪古之果實」(デクの実)，可以用來擲向敵人攻擊

神秘的面具商人

在利用迪古之花飛了數次，林克終於離開了山洞，來到一個有許多機械設施的地方。正當他走到大門口想出去之際，突然有一名奇怪的商人叫住了他。他的名字是「幸福的面具商人」，原來他在旅途上中被一名小鬼偷走了一個極之重要的面具，亦正為此極之頭痛。由於他在森林中看見了林克和SKULL KID之間整件事情的經過，故此便偷偷地跟蹤着林克。他說如果林克能夠取回失去了的笛子，他就有辦法令林克回復原狀，不過條件是林克要幫他在三日內取回面具來交換。林克雖然不知道這個人的背景和用意，但也沒有選擇的餘地，接受了他的請求。



■笑容滿面的面具商人

CLOCK TOWN（クロックタウン）

CLOCK TOWN是位於整個世界的中心，也因此聚集了世界各地各個種族的人在這處生活。在這裏每天都有許多EVENT發生，要全部完成可不是易事喔！

往達魯米拿平原
往大妖精之泉
迪古拿智遊樂場
村長公館
往天文台
劍道場
郵局
宿屋
往達魯米拿平原
時計塔
酒吧
獎券所
往達魯米拿平原
炸彈屋
銀行
每天更新遊樂場
雜貨屋
寶箱屋
專門商店
射箭場
洗衣場
往達魯米拿平原

地圖上ICON的意義：

- 心之碎片
- 泉水
- 寶箱
- 迪古之花
- 貓頭鷹石像
- 魔法種子落種點
- 走失的妖精
- B BOMBERS成員所在地

主線劇情

1. 和大妖精見面

離開了地底，林克現在身處的地方是世界最大的城市——CLOCK TOWN。根據查杜的助言，住在城北面「妖精之泉」的大妖精應該會知道SKULL KID的下落。不過當林克去到的時候，他發現大妖精竟然被SKULL KID的魔法打到散開成為許多小妖精了！大妖精請求林克到城內尋回走失了的一隻小妖精，好讓她回復原狀。



■大妖精散開了！

2. 尋回小妖精



■在晚上妖精會發光，因此也較容易發

小妖精的位置大家可以參考CLOCK TOWN的地圖，留意她的位置在日間和夜晚是不同的。

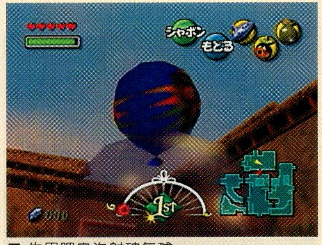
3. 獲得魔法力

將小妖精帶回妖精之泉後，大妖精的身體終於可以回復原狀了。她為了感謝林克的幫忙，除了回復了他的體力外，還授與林克魔力(MP)，以後林克就可以使用迪古拿智族的特技「肥皂泡」(シャボン)了。大妖精接着對林克說在東面的天文台有一名知道SKULL KID下落的人，叫林克去找他。另外還說當林克回復原狀後，她會有禮物送給林克。


■有魔力後林克就可以使用魔法了

4. 和BOMBERS會員捉迷藏

由於前往天文台的通道被一班屬於正義組織「BOMBERS」的小孩子守着，要通過的話就必須先成為他們的一員。方法是找「BOMBERS」的首領阿占(ジム)談話(就是那個在妖精之泉外面不斷嘗試將氣球射破的小孩)，接着用肥皂泡將那氣球射破，這樣做就會吸引到阿占的注意。他會給予林克一個測試——如果林克可以在明天朝早之前將他和另外四名同伴全都捉着，他就會承認林克加入「BOMBERS」，得到進入通道的暗號——「53214」(他們的位置可參考地圖)。



■ 先用肥皂泡射破氣球……



■ 然後和BOMBERS的成員們玩捉迷藏

5. 取得月之淚

在天文台內林克可以借用老伯伯的望遠鏡，只要向着城中央的時計塔頂部ZOOM過去，就可以發現在SKULL KID的蹤影，並且可以在天文台外面拿到從月亮掉下來的寶石「月之淚」。



■在塔頂上發現SKULL KID！



6. 和阿堅多拿智打交道



■用月之淚交換「土地權利書」

知道了SKULL KID的藏身之處後，林克立即趕往位於CLOCK TOWN南面的時計塔。不過前往時計塔頂的唯一途徑——附近一朵迪古之花卻被一名叫阿堅多拿智(アキンドナッツ)的迪古拿智族霸佔着。幸好林克剛好拿着他想要的「月之淚」只要將它送給阿堅多拿智，林克就可以得到花的「業權」。

7. 跳到塔頂和SKULL KID對決

時計塔頂部的門在最後一天晚上0時才會開啟，如果林克早到了，就要在塔頂上等12時的到來。順帶一提，在塔頂上有一塊「心之碎片」，每集齊四塊，林克的HP就會增加一個心的份量。

千辛萬苦林克終於在塔上找到了SKULL KID，查杜叫他將戴着的面具除下來，但SKULL KID沒有回應。倒是查杜的弟弟多利以魯(トレイル)在一旁說：「快點將身在沼、山、海、谷的四人帶到這裏來……」這到底是什麼意思？


■ 跳上塔頂！



■ 到底多利以魯想說些什麼？

既然說服不了SKULL KID，林克就決定用強奪的方法取回時之笛。先按Z掣瞄準SKULL KID，然後發射肥皂泡，就能將他手中的時之笛射跌。取回後林克會回想起薩爾達公主教他的「時之歌」，玩者只需照着畫面指示演奏一次，就可以將時間返回最初的早上了！





■吹奏「時之歌」將時間倒流！

8. 林克變回原狀

回到最初的早上後，林克記起和「幸福之面具商人」之間的約定，於是回到時計塔的內部和他見面。「幸福之面具商人」見到林克已經取回時之笛，使教他吹奏「治療之歌」。當林克吹過這首歌後，身體也回復了原狀，而SKULL KID的咀咒亦因為「治療之歌」的效用，被封印在「迪古拿智之面具」(デクナッツの面)之內。以後林克只需戴上這個面具，就能變物成為迪古拿智族人！




■「治療之歌」可以將邪惡的力量變成面具

當「幸福之面具商人」知道林克沒有替他取回SKULL KID的面具後顯得非常苦惱，原來那個「姆沙拉的面具」(ムジュラの仮面)是一個擁有強大力量的邪惡之物，如果繼續讓SKULL KID戴着它，一定會有可怕的事情發生！因此他請求林克一定要將它取回來！

支線劇情

CLOCK TOWN北面

A. 向千古魯購買地圖

在CLOCK TOWN的北面有一名夢想成為妖精的大叔千古魯(チンクル)，雖然他的行為怪異，但他卻有售對冒險極之有用的地圖，尤其是CLOCK TOWN的地圖一定要買下，否則在裏面一定會迷路！



■這位35歲的大叔……

B. 變回了林克後要去見大妖精


■這個大妖精面具在神殿內極之有用

還記得大妖靈的說話嗎？當林克變回了原狀後，應再去見一次大妖精(由於時間已回到原點，因此要重新捉一次走失了小妖精)，她會送給你一個「大妖精之面具」(大妖精のお面)，戴上它後只要附近有失散了的小妖精，面具就會有所反應，告訴你她們的位置。大妖精又請求林克拯救在四方神殿內的大妖精，因為她們同樣被SKULL KID打散了。

C. 正常林克才能取得的心之碎片



在樹上有一塊心之碎片，玩者只要是在正常林克的狀態，就可以從滑梯上跳過去取得。

D. 迪古拿智族才能玩的遊戲

在這個洞內有一個利用了迪古之花來玩的遊戲，玩者要在裏面以最快的時間取得全部寶石，如果能夠連續三日都打破最快的記錄，就可以取得一塊心之碎片！





■連續三天刷新紀錄後，這裏就不會再受林克玩了

E. 幫老婆婆取回貨物


■必須在20秒內用劍將貨物取回！

在第一天晚上的12時半，一名打算送貨到炸彈屋的婆婆會經過這裏，但她會受到小偷的襲擊！林克只要替她追回失物，她就會送給你「爆裂之面具」(バクレツのお面)，它可以代替炸彈使用(會扣自己HP)。另外炸彈屋也會有大炸彈袋售賣了！

CLOCK TOWN南面

F. 開啟貓頭鷹傳送點

在林克的冒險途中，經常都可以見到這些貓頭鷹石像，其實這石像是「大翼之歌」的傳送點。玩者只要用劍斬它一下就會啟動，以後只要學會了「大翼之歌」。就能隨時回來這裏！



■以後一見到貓頭鷹就一定要斬它！

G. 第三天才能取到的寶箱

在這個為嘉年華會興建的塔上，有一個藏有50寶石的寶箱，不過一定要到了第三日才可以拿到。至於前往塔頂的方法是利用左上角的迪古之花跳過去。



CLOCK TOWN東面

H. 宿屋是EVENT的寶庫

在這間名叫「ナベかま亭」的宿屋中有各式各樣的EVENT等待玩者的發掘。

首先在第一天的1時左右，因為有一名和林克同名的人預約了房間，因此林克可以冒名在櫃台取得二樓房間的鎖匙，這樣即使是晚上也可以自由出入宿屋了！而且裏面還藏有100枚寶石！

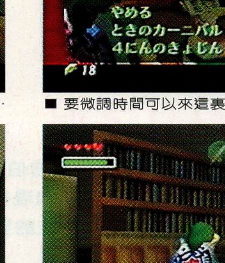
在一樓房間內的婆婆會說故事給林克聽，玩者可以藉此消磨一下時間。

在二樓的廁所到了夜晚會出現怪手！到底這是什麼？

另外在二樓的員工房到了最後一天晚上就可以進入，裏面也有100枚寶石！



■這個人因為被林克搶了房間，結果要露宿街頭……



■ 要微調時間可以來這裏



■ 午夜怪談？

■ 單是宿屋已藏有200寶石

I. 用雞來取得寶箱



在和BOMBERS的成員捉迷藏期間，他們其中一人會拿着雞出場。玩者只要拿着這隻雞，就祇在町長公邸前面的高台跳過對面，拿到那個有100塊寶石的寶箱了！

J. 取得BOMBERS團員手帳

在林克回復原狀後，向看守着天文台入口的BOMBERS小子直接說出暗號「53214」通過。然後在出來的時候，BOMBERS的成員就會突然出來，承認了林克的BOMBERS團員資格，並會交給你一本「BOMBERS團員手帳」(ボンバーズの団員手帳)。這本手帳可以幫助你知道城內各人的出沒時間，如果玩者替他們完成工作，在手帳中也會記錄下來。



■BOMBERS手帳是完成小EVENT不可缺少的道具

K. 從稻草人處得到變種「時之歌」的提示

在天文台內有一名稻草人，如果玩者向它演奏一首歌（音符任意），它就會講出「時間累積之歌」和「時間逆轉之歌」的提示，玩者只要嘗試吹奏（請參考P.133），就可以立即學會它們。



■其實玩者不一定需要和它說話，也能立即使用這兩首歌

P. 和郵差玩按秒錶遊戲

CLOCK TOWN郵局的郵差平日都非常忙碌地在城內到處收信和派信，不過他也有休息的時候。如果玩者在郵局內找到他，就可以和他玩按秒錶遊戲，只要玩者準確地按出10.00秒正，就能獲得一塊心之碎片。



CLOCK TOWN西面

L. 在劍道場取得免許皆傳稱號


■取射心之碎片後，以後每次完成都可以得到20枚寶石

在這裏參加上級的劍術實習只要拿到30分滿分，就可以取得獎品——心之碎片。聽起來好像很難，但其實只要用Z注目着出來的木柱，然後再按A掣使出跳躍斬就行了。

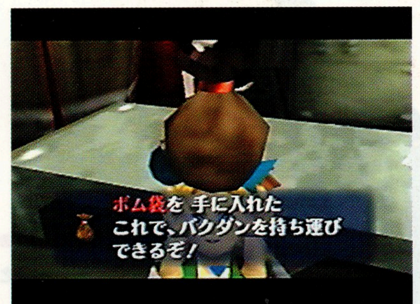
M. 在銀行取得贈品

林克起初身上能夠攜拿的寶石上限是99枚，相當不便。但只要玩者在銀行貯夠200枚寶石，就可以取得贈品「大人的銀包」（おとなのサイフ），令寶石的上限增加至200了。



■這荷包是非常重要的寶物

N. 在炸彈屋購入炸彈袋



如果林克身上沒有炸彈袋，就不能攜帶任何炸彈，非常不便，因此請務必購入。另外炸彈屋的主力還說本來是有一個更大的炸彈袋，但不知是什麼原因現在仍未送到……

O. 專門商店

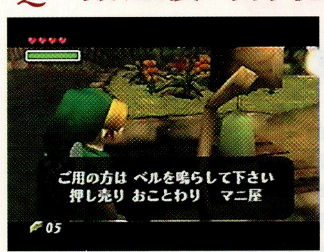
這間專門商店（マニ屋）只會在晚上10時後再開門做生意，而且第一二天都沒有貨售！實在離譜。不過到了第三晚，這裏竟然會有大炸彈袋售賣！如果玩者在之前的EVENT中沒有取得，可以在這裏購買。



■與其買小炸彈袋，買這個可能更着數！

CLOCK TOWN洗衣場

Q. 敲鐘後的神秘人是誰？



在這裏有一個門鐘，林克只要用劍敲響它，從裏面的門口就會出現一個戴着面具的小孩子。不過玩者無法和他對話，也無法進入他的屋子內……

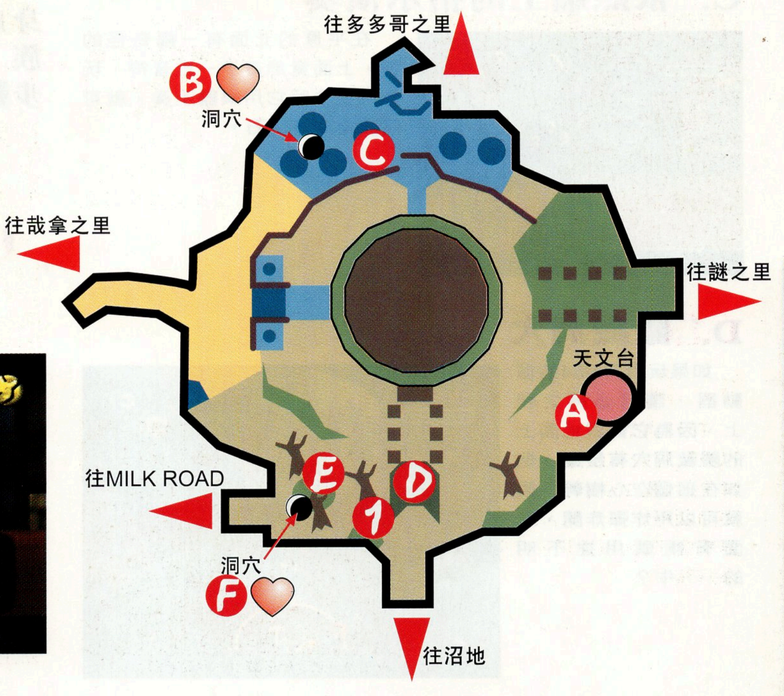
N. 在雨天後有錢拾！

在第二天的晚上洗衣場內的河裏由於水漲，會出現60塊寶石！在序盤玩者沒有多少錢時這可是十分吸引喔！



達魯米拿平原

CLOCK TOWN所在的大平原，現時除了南方的道路，其他都有障礙物阻住去路，因此在取得了重要的道具後（如心之碎片），便立即向南面的沼澤進發吧！



主線劇情

1. 平原上的回憶

當查杜看到以前她和SKULL KID在樹幹上畫的塗鴉後，就會回憶起以往的快樂的日子，這對玩者了解SKULL KID的身世有所幫助。



支線劇情

A. 向烏鴉巢打主意的小偷



■雖然收獲不多，但這EVENT也有一看的價值

在這棵樹上有一奇怪男子，他的行徑可疑，但林克又不能和他說話……其實林克只要用回轉攻擊(3D STICK推前+A掣)撞向樹幹，就能令這男子跌下來，順便將他偷回來的寶物沒收！

B. 擊倒兩頭大蜥！

在這個細小的洞穴裏住有兩頭大蜥蜴，正路的做法是用劍攻擊牠們的尾部，但由於環境太窄，筆者建議大家用炸彈把牠們炸死比較安全。勝利後的回報是一塊心之碎片。



■遠距離轟炸！

C. 依照牆上的指示演奏



在平原的北面有一幅奇怪的牆，上面竟然畫了一堆音符，玩者只要依照它用樂器演奏，就可以取得少許寶石。

D. 隱藏洞穴

如果玩者有N64的振動器，請務必將之裝上，因為它會對地面上的隱藏洞穴有反應。例如在這個空心樹幹下面就可以用炸彈炸開，裏面有兩頭用途不明的……牛？



E. 小心被達古里烏偷去貴重物品！

在平原西南方飛來飛去的達古里烏(タックリー)是可怕的盜賊，因為牠是不死身，一旦碰到林克，就會撞跌他身上寶石，有時候連一些重要的寶物如劍也會被偷去！非常麻煩，所以還是不去理牠為妙。一旦玩者的重要寶物被偷去，可以在CLOCK TOWN內的專門商店內買回。



■小心這隻賊仔烏鴉！■小心這隻賊仔烏鴉！

F. 擊倒洞內的彼哈多



■對現在的林克來說彼哈多是一大強敵

在這個洞穴內住了一隻強勁的怪物彼哈多(ピーハット)，它是屬於植物性怪物，武器是那些正在不斷旋轉，像電鋸一樣的葉，攻擊力非常強。幸好它的根部是弱點，玩者只要看準機會用劍集中攻擊該處，就能將之擊倒。之後玩者可以取得得到一塊心之碎片。

沼地

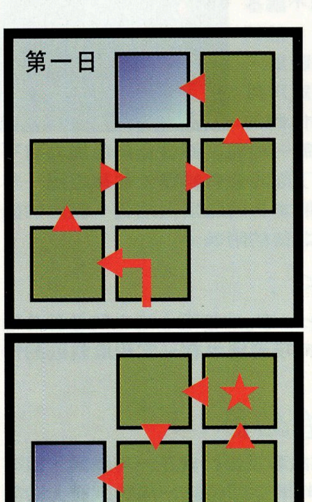
有大量怪物出沒的危險地帶，但由於景色迷人，這裏也有旅行社舉辦觀光旅行團。另外這裏大部份的通道都是以浮萍組成，林克在行動時一定要變身成迪古拿智族，否則將寸步難行。



不思議之森周圍

在這裏的「魔法婆婆藥店」有售各種回復用的藥水，而且價錢相宜，不過記得一定要帶有空樽才可以買到喔！



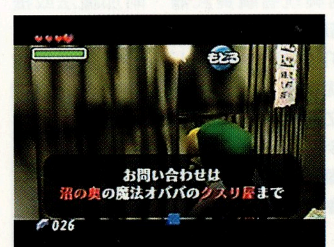


不思議之森

可以穿過森林的正確道路只有一條，而且每天它的地形都會改變，非常容易迷路。留意第二天時在途中的洞內可以找到50枚寶石。

主線劇情

1. 前往賣藥婆婆的店舖



■窗口寫着：「有查詢的話請到沼澤內的魔法婆婆藥屋。」

當林克來到沼澤旅行團「BOARD CREWS」的店內時，發現它的負責人小梅婆婆（コウメオババ）不在。根據窗口的指示，林克決定向位於不思議之森附近的賣藥婆婆處打聽打聽。由於前往不思議之森的道路是由浮萍所組成，如果用林克的身體站上去就會下沉，因此玩者應先變身成迪古拿智族，用牠的特技「水面跳躍」前進。

來到水池中央的藥店，如果時間仍然第一日，則店主小竹婆婆（オタケオババ）仍會在裏面，她會告訴你小梅進入了不思議之森已有一段時間，並請求你進去找她回來。不過如果玩者是第二日才來到，小竹婆婆就會自已坐掃帚進入森林找她。



■ 第一日小竹會請你幫忙找她的孖生姊姊



■ 到了第二日她就會走進森林內自己搜索

2. 拯救受了傷的小梅婆婆

不思議之森的內部其實是一個迷路，而且每天它的構造都不同。想成功穿過它，玩者就必須找在森林門口的猴子帶路。終於在森林的深處林克找到了小梅婆婆，原來她在採集蘑菇的時候被SKULL KID偷襲受傷，她要求林克替她拿回復HP用的紅色藥水來。這時玩者應該去問小竹婆婆取得藥水（她第一天是在藥屋中，第二天則是在森林中），然後將之拿給小梅就行了。這樣不單止BOARD CREWS會恢復營業，而小梅飲過的藥水空樽（ビン）現在也是屬於林克的了！



■為你帶路的猴子



■將紅色藥水送給小梅婆婆

3. 猴子們的請求



當林克拯救了小梅婆婆，正想離開不思議之森時，一群猴子突然在林克面前出現。牠們向林克解釋，由於最近附近的毒沼有擴大的趨勢，牠們的一群兄弟於是前往瀑布上面的神殿調查，但由於不知道神殿的入口在哪，而且神殿是屬於迪古拿智族的，結果被迪古拿智族人捉着了。牠們因此請求林克前往迪古拿智城（デクナッツ城）救出其兄弟。

4. 參加沼澤旅行團


■在迪古拿智城門口落船

回到沼澤中央的旅行社，小梅婆婆已經回來工作了。她為了報答林克救命之恩，會免費讓林克乘坐一次沼澤遊覽艇，而且還會送林克一個照相機（写し絵の箱），讓他可以參加同樣是由旅行社舉辦的攝影比賽。乘着遊覽艇，林克順利來到了下一個目的地——迪古拿智城。

下期續

TEXT：悟空

SORCERIAN
~七星魔法之使徒~
獨立故事式攻略（第一回）



DC 製造商：VICTOR 記憶：10 BLOCKS
售價：6800日圓(連CD限定版)/5800日圓(普通版)
發售日：發售中 容量：GD-ROM
1P/ARPG/VMS、網絡對應

遊戲歷史



SORCERIAN~七星魔法之使徒~》其實是一隻年齡超過十年以上的遊戲，因為在十三年前其廠商已在PC9801和MEGA DRIVE兩部主機上推出過悔遊戲，而今次DC版的SORCERIAN可以說是其系列的第三作，記得當年遊戲推出時極受玩家歡迎，不過有部份玩家說遊戲的玩法與當年另一名作《伊蘇國》非常相似，



其實當時筆者也有這感覺，雖然玩法相似，但兩者的遊戲系統卻完全是兩回事，《伊》只用一個故事為遊戲骨幹，《SORCERIAN》則以多個故事集合成一個遊戲，總之各有各好，現在遊戲以DC再次展現在大家眼前，相信以DC的機能加上獨特的遊戲系統，必會給大家一個驚喜，而由今期開始筆者將會為大家送上遊戲的完全攻略，希望大家多多支持。

英雄的一生

遊戲的玩法是要玩者去創作一名角色，然後進行遊戲中十五個獨立故事，十五個故事當中有十個是移植自電腦版的《SORCERIAN》，另外五個則是DC版獨有的原創故



事，雖說是獨立故事，但有數個卻是互有連繫，例如想進行第十個故事，便必須先完成第八個故事，不過只有數個故事會出現這情況，大家可不用太理會；按下來將會教大家如何製作一名新角色，及介紹遊戲各個主要系統。

英雄誕生



遊戲開始後玩家首先會在一處叫「ひまわり亭」的地方，這裏有八個項目供玩家選擇，分別是『冒険に出發』、『キャラクター』、『パーティー』、『轉職』、『話を聞く』、『時間を進める』、『データ管理』和『外へ出る』。

冒険に出發：



玩者可以選擇內裏十五個故事中任何一個進行，但前文曾經說過，當中有些故事是互有連繫，所以在遊戲初時玩家可以選擇的故事只有三個，不過這三個全部都是DC版新增的原創故事，不用怕一開始便要玩回當年PC版的故事。

キャラクター：



在這裏玩家可以觀看遊戲初時給與玩者的四名基本角色，亦可在此登錄新角色來代替原來那四位角色，遊戲共有四個種族可以選擇，登錄數目最多有十個，而登錄時可以設定角色各項能力，不過初時電腦只會給與玩家數點來增加角色能力，這根本不足夠，如果想取得多些點數去增加角色能力，便只有將其年齡增加，隨着年齡增加可增加能力的點數便會增多，不過要留意角色的年齡上限，因為每個種族都有不同的年齡上限。

パーティー：



玩家可以在此編成一至四人的戰鬥隊伍，而出城或開始冒險都必須要體成好隊伍才能出發，玩家要照角色不同的職業去編排隊伍的排列次序，例如攻擊力較強的戰士應放於前排以便作直接攻擊，使用魔法的應放在後排位置作輔助。

轉職：



所有角色不論基本或新登錄，他們都會有一種職業，如農夫，玩家可以進行這裏將他們的職業變更，每一種職業都會令角色能力有不同轉變，除了即時會有轉變外在每經過一年角色都會依照本身的職業去成長，職業的能力變更請看之後的附表。

話を聞く：

向「ひまわり亭」的管理小姐查詢遊戲各種消息，她會向玩者提供有一定程度幫助的情報。

時間を進める：

除了進出故事及修行會花一年時間，這亦是一個能將時間立即經過一年的選擇，時間經過除了角色的能力有所變化外，就連金錢及角色本身的經驗值也會因時間而累積，但同樣要留意角色的年齡上限。

データ管理：



管理遊戲記錄的地方，玩家可以在這裏處理遊戲的記錄及一些遊戲設定。

外へ出る：



離開「ひまわり亭」，離開之後可在城中走動，玩家可以在城中購買道具、武器、將手中武器輸入魔法或找皇帝前提升等級。

以上就是「ひまわり亭」內各個選項，雖然除了「ひまわり亭」在城中還有其他店舖，不過全都是給與玩者購買武器、附加魔法或提升等級等輔助，整個遊戲都是圍繞「ひまわり亭」進行；介紹過「ひまわり亭」內的選項用途後，跟着就是亭中十五個獨立故事的攻略法，今期將會先刊出四個故事，餘下的將會在下期繼續。

攻略始動

故事資料

名稱：夜の妖婆

可參與人數：最多四人



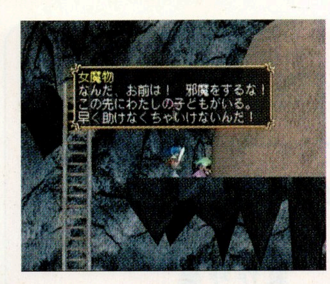


收到報告說在城附近的一條小村發生了事故，村民在一次山崩中受到離奇的咀咒，之後村民便過着一種只能用「背」與人談話的生活……明白事件的經過便可向這條受到不明咀咒的小村前進。這是遊戲第一個故事，戰鬥場面較少，以動腦筋居多，是所有故事中最簡單的一個；當我與三位同伴來到村落時，覺得村落被一股陰森的氣氛所包圍，雖是這樣，但還是見到有數名村民在活動，現在應先找一名村民查探一下村中是否如報告所說中了不明的咀咒，剛好前方正有一名村民走過來，就先找他查詢一下，當我上前向他打招呼時怪事便發生了，該名村民一看到我的時候身體竟慢慢消失！！這是甚麼回事？連找三人也是這樣，他們到底是人還是幽靈？雖說他們會消失，但我卻感覺到他們身上散發出人的氣息，忽然間腦中記起先前曾經看過村落的報告，說他們都過着一種「背」人說話的生活，難道是……我今次嘗試在村民「背後」再次向他們詢問，今次的結果是不但沒有消失，村民更禮貌

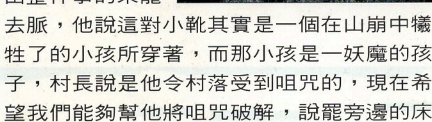








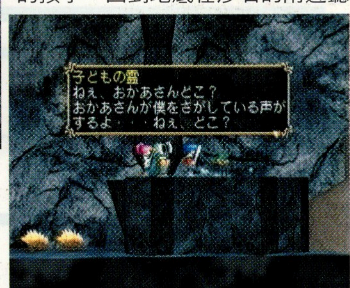
地回應，既然沒有消失便立即詢問有關這條村被咀咒一事，用同一方法向村民查詢後知道今次的咀咒事件村長非常清楚，所以現在首要便是找村長問個明白，村長現就在自己的家，位置就在村口左邊第一間，但他家卻被反鎖在內，必須有「村長之家之鍵」才可進內，在村中四處尋找也找不到，便向其他地方尋找，終於在一山頂的草叢內給我找到，終於見到村長，向他詢問關於咀咒的事但不得要領，村長只要不知道，看來他是有意隱瞞，既然這樣只好再次向村長查探一下，從村民口中知道其實今次的咀咒是從北之山崩塌那時開始，在崩塌之後的每一個晚上，通往墓地方向的路的地底下都會傳出一把聲音，那把聲音聽起來就像一個女子在飲泣，詳細情形村長較為清楚，再次找村長，但他仍然不肯說甚麼，不過卻在旁邊的椅子找到一對「子どもの靴」，拿着靴再次向村民詢問，村長一看到我手上拿着的靴顯得有點慌張，我再三追問他終於說出整件事的來龍去脈，他說這對小靴其實是一個在山崩中犧牲了的小孩所穿著，而那小孩是一妖魔的孩子，村長說是他令村落受到咀咒的，現在希望我們能夠幫他將咀咒破解，說罷旁邊的床開始移動露出一條地下通道，走進通道終於聽到村民所說的飲泣聲，沿聲音找去見到一女妖，但她沒有向我們攻擊，她卻不斷向着因山崩倒塌下來的沙石挖掘，又不斷叫喊希望有人幫她救救她的孩子，難道她的孩子被埋在沙石之中？但對着這龐大的沙石以一人之力就算挖多久也不會有結果，另外在沙石堆下方發現到承託着沙石的石柱非常脆弱，只須多一點衝擊便會倒塌，突然想到如果將石柱擊毀，上方的沙石不就可以移走了







嗎？有了念頭便立即行動，要將石頭破開相信炸藥是最好的道具，在另一屋中的村民他懂得製作炸藥，只要我可以拿來炸藥的主要材料「火藥」便可，而存放「火藥」的地方就在村右邊的水車小屋內，到水車小屋取得火藥交回村民，不消一會他已製成一包炸藥，現在只欠一條導火線，導火線、導火線，在那裏可以找到導火線呢？現在只好再向村民打探導火線的消息，四處向村民打探終在另一屋子中找到導火線，將導火線交回之前那個村民手中便可製成炸藥，將炸藥帶到地底那脆弱的石柱旁，引爆炸藥後上方的沙石終於全部塌下來，從另一邊離開地底洞到達墓地，看到之前那女妖，看來她還未找到自己的孩子，回到地底在沙石的附近聽到一把微弱的小孩聲音，看來那就是女妖的孩子，但我只聽到其聲卻不見其影，只好找人幫忙，向村長說出事件後他說那是小孩的靈魂沒錯，如果要令他現身便要找一點螢光，提到螢光，之前在山頂的草叢不是有一群螢火蟲嗎？到山頂將螢火蟲帶到小孩靈魂的地方終於令他現身，將小孩帶回在墓地的女妖處她便會與孩子一起升天而安息，而村中的咀咒亦得到釋放，村民終於可以以面對人，事件解決後便可離開村落回「ひまわり亭」，玩家要留意在每離開一次冒險地方時，時間都會增加一年，角色的能力都會改變，及如果是以完成事件而離開的話便會先計算玩家的有否得到寶物，玩家可以將寶物變賣或收起來增加魔法之用，回到「ひまわり亭」後便可繼續進行第二個獨立故事。





夜の妖婆攻略流程

取得村長家之鍵
↓
與村長對話
↓
向村民查詢
↓
發現「子どもの靴」
↓
再與村長對話
↓
與地下女妖相遇
↓
製作炸藥
↓
將石柱爆破
↓
找螢火蟲給小孩靈魂
↓
將小孩靈魂帶回女妖處

故事資料

名稱：消えた王樣の杖

可參與人數：最多四人

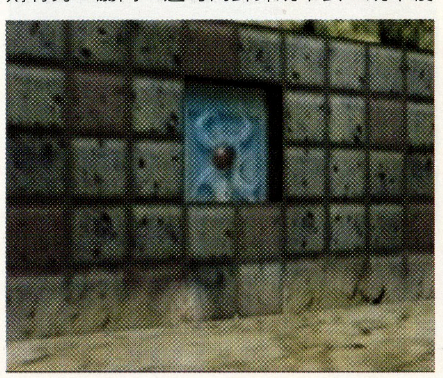




今次的故事是講給與ペンタウァ城和平的「王様の杖」給怪物偷走，如果這事被城中居民知道的話必會引起混亂，所以一定要在居民知道這事前將王様の杖搶回來。開始時四人已身處在故事的迷宮內，沿路一直向前走會看到一扇門，但卻不能打開，旁邊放有一粒「青い玉」，將「青い玉」取下，之前經過的木橋會消失出現新的通道，跳下木橋再看到另一扇門，進入門後會去到另一個房間，這房間連先前使用的門總共有四扇，先進入第三扇門會看到一受傷男子住\坐在地上，原來



他也是打算來將王様の杖取回的人，卻不幸被怪物襲擊而受傷，他知道我們也是來取回王様の杖便叫我們不用理他，現在首要的是取回王様の杖，既然他這樣說我們便以取杖為首要重任，隨後他說自己對這迷宮的機關很熟悉，所以可以給我們一點提示，他說現在必須先找出「琥珀色の指輪」和「象牙の指輪」，這兩件都是取得王様の杖的重要道具，所以必先找出兩枚指輪，離開後進入第二扇門，進入後繼續向前走再走進另一扇門，之後會來到一間地上全是針鋒的房間，另一邊則有另一扇門，這時向針鋒跳下去，跳下後



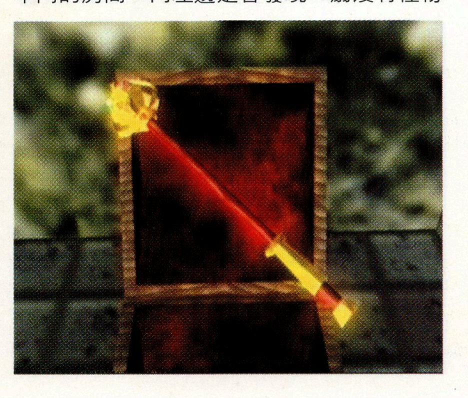
不是向右邊的門走去而是向左邊的牆走去，因為在牆角就是「象牙の指輪」的所在地，取得指輪後便可離開房間，跟着來到的房間有三扇門在地上一扇門在上方，進入最右邊的門會去到一處有橋樑的房間，一直向前走會經過一盞未點燃的火把，當四人經過時火把會突然燃點起來，在火把前跳起按上便會啟動機關，下方一處石牆的出現一扇門，啟動



機關後便繼續向前走，進入右邊的門會回到一開始的地方，再跳到下方，今次走進最右邊那山洞中，進入後會看到兩扇門和一座巨型石像，最右邊的門暫時不能打開，中間的門只要將「青い玉」放進旁邊的洞中便會自動打開，進入後繼續向右前進，再穿過一扇門後會來到之前地上有三扇門上方有一扇門的房間，不過今次四人是在上方的一扇門，在地上會發現另一枚指輪「琥珀色の指輪」，拾



起後便回到受傷男子的房間，他知道四人已找齊兩枚指輪後會提供另一個情報，回到牆中門的房間，向左邊走會發現一扇沒有怪物





眼睛的洞口，進入後在房間發現有一個裝了水的壺放在牆上，將水壺取下來後走進旁邊的門，繼續向右走進入另一扇門，這房間放有兩個水壺有三扇門，將兩枚指輪分別放進兩個壺內會聽到一些聲音，走進最右邊的門去到另一房間，現在先走進中間那扇門，進入後會發現另一個沒有水的水壺，將身上水壺的水倒進去會再聽到聲音，回到前一個房間，走進右邊的門會發現有一座石像再進入中間那扇門一直向前進，來到牆上裝有一巨型開關的地方，跳起按上將開關拉下後便開沿路離開，回到四扇門的房間，進入第四扇門，裝上「青い玉」後一直向前走將神像上的「ひし形の石」取下來，再回到突然出現石像的房間，將「ひし形の石」裝上去會聽到一陣崩塌的聲音，再次走回取「ひし形の石」向下走便會發現「王様の杖」，今次的任務便可結束，不過在結束前，玩家如果想提升四人的等級，可以另一放有巨型石像的房間，同樣將「ひし形の石」放上去右邊的門便會打開，在內的是一條攻擊力異常強勁的火龍，牠的攻擊方式只有噴火一種，但只要觸碰到牠的話也不是說笑的，對付牠的方法就是先站在左邊那些紅色的地板，因為火龍是不會走上紅色地板，當看到右邊出現火龍的火炎時便走出去斬牠一兩刀，之後再回到原地等待，只要用上一定時間便可將火龍消滅而取得400EXP，400EXP實在是非常吸引，不過以四人的等級都是0或1的時候也是一件很難的事，挑戰火龍與否請閣下自行決定。





消えた王様の杖攻略流程

取走「青　玉」
↓
調查火把開啟機關
↓
取得「琥珀色劍指輪」和「象牙劍指輪」指輪
↓
將水裝進水壺內
↓
取得「動　形劍石」
↓
將寶石放入石像內
↓
取得「王様劍杖」

故　事　資　料

名稱：暗き沼の魔法使い

可參與人數：最多四人



今次的故事是一個少女因愛上一名魔法師而被變成了青蛙，我們須要將她變回原狀，依然會有戰鬥，不過大部份都是以尋找道具居多，這次的故事不是太長，所以只會簡單的教大家如果完成。一開始會遇到一名老人，如說自己的女兒因為愛上一個魔法師而被變成青蛙，他希望我們能幫助他救他的女

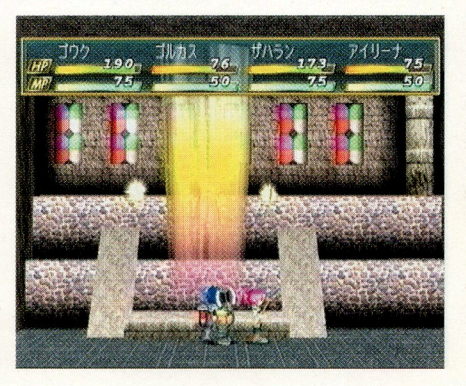




兒，答應後會遇到多個水洞，水洞內都有一些寶物，但不要取走這些寶物，一直向前走會遇到老人說的那名魔法師，與魔法師交談後知道他是有意將少女變成青蛙的，及後更



說自己是紅龍的化身，問四人是否想向他挑戰，現在的等級當然是說不，離開後經水中洞穴找到被變成青蛙的少女，向她道出那魔法師是有意將她變成青蛙而不是在考驗她後，她終於明白過來，現在就是在尋找可令她變回原形的多種道具煮成藥給她喝，首先是去魔法師途中應該會看到一石柱上有一些火種，先取下種後經水.中洞穴到另一邊，去到有密蜂攻擊的地方一直向右走，轉畫面後在右邊的盡頭留心一點會發現「魔女の大鍋」，再去到一處有很多士兵看守的地方，這處是一個小型迷宮，在迷宮內放有「ブラッドストーン」和「ムーンストーン」兩粒能開啟某機關的寶珠，取得寶珠後再回到一開始那數個水洞在水洞中有兩件道具是製藥的必須材料，取得後便回到少女處，與她談話後便可將所有道具放進「魔女の大鍋」內，取後將手上的火種燃起來，再與少女談話便可將藥拿給少女喝，少女喝後終於變



回原來的樣貌，之後亦知道自己做錯了便回到父親身邊(升天飛走)，回到初時遇到老人的地方，會發現不見了老人但在老人的屋外放了一個寶箱，打開寶箱知道那兩父女已經回去屬於自己的地方，為了答謝眾人助他將女兒救回便效他們一枚「幸福コイン」，之後便可離開回ペンタウァ城去。



暗き沼の魔法使攻略流程

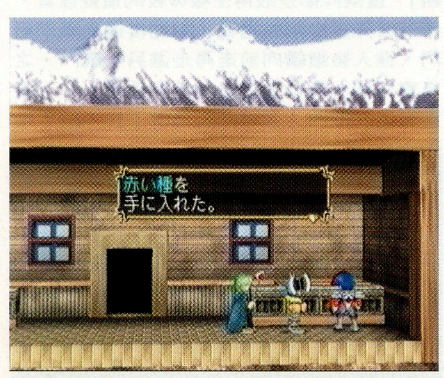
與魔法師フラジオレ談話
↓
與リーザ談話
↓
收集製藥材料
↓
令リーザ回復原狀
↓
得到「幸福コイン」

故　事　資　料

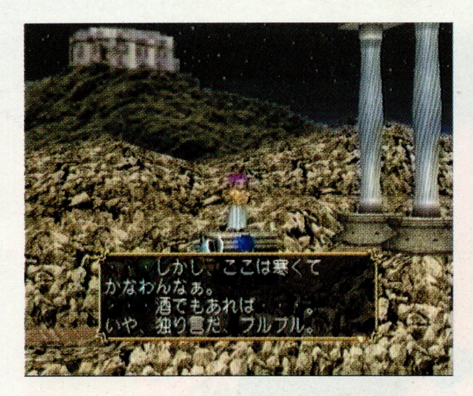
名稱：天の神たち

可參與人數：最多三人

今次的故事是關於大神ユイター突然發怒，令地上的居民受了不少苦，四人要調查出大神ユイター何事會發怒，及令祂的怒氣消失。今次要做的工作非常多，一開始的村



落除了第四間要進入外其他暫時都可以不理，進入第四間房屋最得「赤い種」後便可離開，一直向前走到一大屋前走出一人，待他



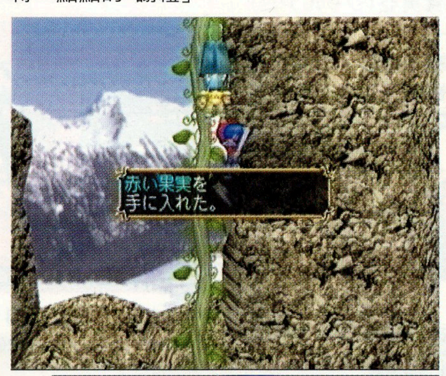






說完一段無甚關係的話後繼續前進，一直走會見到門の神ノーネーム，他對四人說這處是神的地方，人是不能進來的，隨後便說了天氣很凍，若果有些酒可以暖暖身子便好了的說話，回到村落走進第一間屋，那是一間賣酒的店舖，四人向他要了點了後再回到門の神那處將酒交給他，為了答謝送酒之禮便讓四人上天庭走一趟，說罷右邊便出現了一條由天空直射下來的光柱，四人走進光柱後來到天庭，四處參觀後終遇到大神ユイター，他看到四人非常憤怒，一手便將四人送回地上，當四人回到地上時身上的「赤い種」從身上掉了出來，之後更鑽進地中發芽，種子不直向上伸延，四人沿着種子向上爬來到天庭，先找酒の神對話，知道他很想喝到鍛治の神的黃金の酒，便叫找鍛治の神拿黃金の酒給他，去找鍛治の神取黃金の酒，但是他要有太陽の神的炎の種交換才可，於是再去找太陽の神，太陽神說要幫他找一件東西送給美の女神才會給四人炎の種，答應太陽の神的要求後便得到炎の種，將炎の種交給酒の神便能得到黃金の酒，將黃金の酒交給酒の神便可從他口中知道美の女神最喜愛由「赤い種」生出來的「赤い果實」，回到「赤い種」那處可以找到「赤い果實」，將果實交給太陽の神後他會叫四人代他將果實送給美の女神，將果實交給美の女神後知道她的「銀の豎琴」可以令大神ユイター的怒氣全消，不過要找一位懂得彈琴的人，在天庭一處會遇到アンナ，將アンナ帶回美の女神便可得到「銀の豎琴」，再帶アンナ到大神ユイター前便可令他的怒氣消失同時亦會知道他生氣的原因是因為「神の腕輪」被人偷，而那人現正在村落的酒屋內，知道原因後便到酒屋去找那偷「神の腕輪」的人，經過一場簡單的戰鬥終於取回神の腕輪，將腕輪交還大神ユイター後故事便可完結，回去前可到村落取得一點點的「謝禮」。









天の神たち攻略流程

取得「赤い種」
↓
與門の神相遇
↓
到酒屋取酒交給門の神
↓
到天庭找大神ユイター
↓
爬上マメの木到天庭
↓
應酒の神要求取黃金の酒
↓
找鍛治の神求黃金の酒
↓
找太陽の神取炎の種
↓
找鍛治の神取黃金の酒
↓
交黃金の酒給酒の神
↓
取「赤い果實」交給太陽の神
↓
將「赤い果實」交給美の女神
↓
找アンナ到美の女神取銀の豎琴
↓
帶アンナ大神ユイター處彈奏銀の豎琴
↓
到酒屋取回「神の腕輪」
↓
將腕輪交回大神ユイター

下期續……

TEXT：Sakura Ki

EVERGRACE



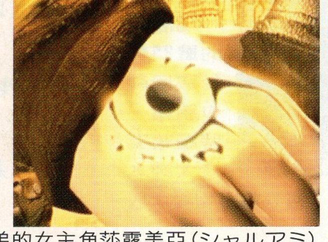
PS2
製造商：Form Software
發售日：發售中
容量：DVD-ROM　價格：6800日圓
ARPG/MEM

開始了異世界的冒險

繼《ETERNAL RING》之後From Software在PS2這個最新的平台上推出的第2個ARPG遊戲。這遊戲最特別之處是沒有升LEVEL這種系統的，取而代之要不斷更換和強化裝備。遊戲會以一男一女作為遊戲的主角，雙方也會各自地發展故事，在異世界裡有「消滅帝國」之稱的鳥比帝國為舞台的冒險活劇正式開始。

故事

傳説中有一種奇怪的痣叫做GRACE，只要擁有這種記印的人會有一股神奇和強大的力量，但同時亦會因為咀咒的關係而令身邊的人會遭遇到奇異的災難而死亡，因此便叫這種痣做「咀咒的烙印」。而在現世中有一個小孩出世時右手上竟刻有傳説的「咀咒的烙印」GRACE，他便是主角尤狄拉魯度(ユテラルド)。在他小時候雙親因為被對立國的人暗殺而身亡，在這事件當中他身上的GRACE力量突然失控，把暗殺部隊全部消滅，也把視他為親弟的女主角莎露美亞(シャルアミ)送到了異世界稱為「消滅帝國」的鳥比(リューベーン帝國)那裡。後來他為了和雙親復仇而在比利也拿森林(ビリヤナ森)中迷路，因為比利也拿巨樹的關係而被送到和女主角的同樣地方。因此兩位主角便各自展開冒險旅程。







遊戲系統

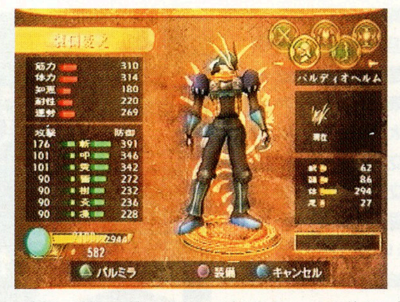
兩編故事--遊戲會分為尤狄拉魯度篇和莎露美亞篇，而兩篇故會向著一個結局發展。兩位主角會遇上不同的人物和事件，也會有可能會出現相同的地方。另外遊戲無論玩者在開始時選擇那一篇開始，也可以隨時在SAVE POINT那裡轉換另一篇繼續。



PALMYRA晶片--PALMYRA晶片是由比利也拿樹的果實提煉而成，在遊戲中好像是金錢一樣的東西。當玩者把敵人打倒之後便會出現晶片，把這些晶片搜集儲存便可以用來購買武器、防具和道具等東西。修理和強化武具也需要用到這些晶片。如果可以裝備一些令玩者的運氣提高的用具時，打倒敵人後出現的PALMYRA晶片的機會會比較高，玩者要留意這點。



DRESS UP SYSTEM--因為遊戲中並沒有升LEVEL的設定，所以要令力量增強的唯一方法便是更換更強的裝備或強化武具。遊戲的武具和裝飾物都會有設有PALMYRA POWER的，當裝備後和使用便會有損耗，要留意畫面的右下角會有各武具的PALMYRA POWER值的計，損耗後可以到SHOP去修理。但如果到了0便不能可以再修理了。因此玩者要經常留意各種裝備品的PALMYRA POWER值。



SHOP--遊戲中經常會到的地方，在這　除了可以購買、修理、強化武器和防具之外，還可以更改裝備的顏色，也可以叫店員評評玩者的衣著品味，而且在店裡還會有各式各樣的道具供玩者購買。另外如果在戰鬥中把敵人打倒後，在店內可以購買關於敵人的畫像，買了便可以知道各種敵人的詳細資料，這對於遊戲的進行有很大的幫助。



戰鬥系統

基本的戰法--基本的攻擊會按照玩者裝備不同的武器而有不同形式，無論攻擊範圍、時間、屬性和力量也有分別。要留意畫面左下角的力量計，當攻擊時POWER便會消耗，100%便會使出100%的力量，這可以用ANALOG掣來調節的，但如果玩者關了ANALOG的話，每次攻擊也會使出100%的力量。另外當跑的時侯也會減少POWER的，只要停下來便會自動回復。



屬性--認識屬性對遊戲的進行很重要，武器和防具等會有不同的屬性，這對攻擊敵人和防禦也會有影響，而屬性分為「物理屬性」和「魔法屬性」兩種。物理屬性包括斬、叩、突，魔法屬性包括雷、樹、炎、凍。敵人會對某些屬性弱，但也會吸收某些屬性而令它無法受傷。因此要對應正確的武器和防具的屬性才會收到最大的效果。



PALMYRA ACTION（PA）

遊戲的武器和防具因為裝上了PALMYRA晶片的關係，因此便會有一種引發出人潛在力量的功效，有些更加會產生PALMYRA ACTION的特殊技。PALMYRA ACTION大致上會分為「武器攻擊」、「魔法攻擊」和「特殊效果」三種，因為當使用這些PALMYRA ACTION的時候會令到武器和防具的PALMYRA POWER值損耗得更快，所以要經常要修理損壞的武具。利用這些PALMYRA ACTION作攻擊和進行遊戲相當有效，但要在MENU或按L2選擇了想用的PALMYRA ACTION才可以按△掣使出。



莎露美亞編

序幕

因為GRACE力量的關係而被帶到了異世界消滅帝國鳥比的莎露美亞，在森林裡暈倒，而被一位叫絲艾娜（シエナ）的女子救了回家。當醒來想問清楚絲艾娜的時候，突然在屋外來了一位老人和小孩，她吖囑莎露美亞不要走出來後便出了屋外和老人巴古拉基拉（バグラゲラ）見面。巴古拉基拉好像來意不善，並且想把她捉回去。因為莎露美亞偷看而被他發現了，還命令小孩使出像魔法的力量攻擊小屋中的莎露美亞。因為絲艾娜不想連累莎露美亞便跟他離開，所以莎露美亞便決定救出這位救命恩人，她的冒險旅程就是這樣開始了。

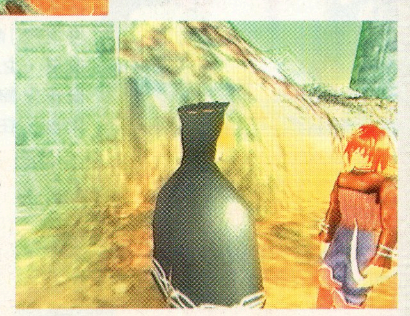




皇家之秘所

序幕之後莎露美亞便可以在已被破壞了的小屋中找到煲和弓箭，裝備之後便可以習慣一下弓的使用方法，順道也要儲一些PALMYRA晶片。因為玩者初期可以裝備的都是一些弓系和長槍系的中遠距離的武器，所以要在敵人的攻擊範圍外發動攻擊。如果一旦被複數的敵人圍著的時候，便要立即逃避它們的圍剿，待安全的時候再重新攻擊。由於莎露美亞的裝備是較為薄弱的關係，因此不擅長近身戰，玩者需要留意。當玩者熟習了操作和儲夠了PALMYRA晶片後，便可以到小屋下「晶界石」(S) SAVE和進入SHOP裡去整理裝備。跟著便去附近「戰士之像」(1)前，在無裝備的狀態下調查，石像便會打開通道。玩者走到神殿之前(2)和神官美利達（メリダ）對話，她會告訴玩者關於帝國和巴古拉基拉的事，之後便叫玩者到「莎拉瑪度之丘」(サラマドの丘)。

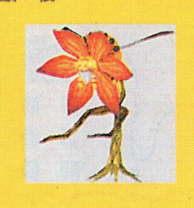




名：キウイ
HP：140
弱：突、雷、炎、凍
吸：樹



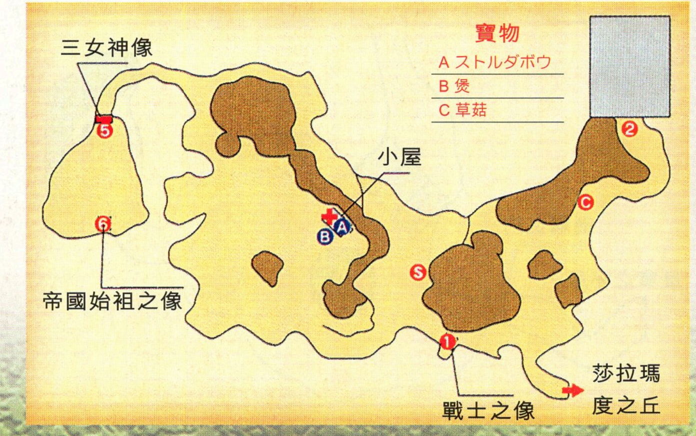
名：クロヴィスリーブ
HP：270
弱：突、雷、炎
吸：樹



名：デヴァーター
HP：160
弱：斬、叩、突、炎
吸：樹、凍



皇家之秘所



尤狄拉魯度編

莎拉瑪度之丘



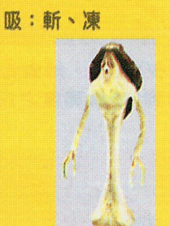
進入了莎拉瑪度之丘後，便會見到在生命之泉南面(3)有位老伯在劍墓前，他原來是前帝國的皇帝拉科度三世(ナファトIII世)。與他對話兩次便聽到他想要一些花放在墓前，在生命之泉的西北面(4)會有一個水潭，那裡會有些浮在水面上可以採摘的花，但要留意水中會有些地方比較深的，一不小心便會跌死。拿到花之後，便可以回到前皇帝那裡，把花給了他之後便會給玩者「劍星之証」。這時玩者可以到莎拉瑪度之丘的北面，在(7)看到白色的狗後便要一直追著它，追到河邊便會出現怪物キーヴ，把它打倒後便會得到「PALMYRA原晶」。當玩者經過「倒塌之門」的時候，兩旁的巨柱會突然倒塌，之後就不能回去了。在回到了皇家之秘所後走到「三女神像」(5)前調查，在中間那個女神像掛上「劍星之証」便可以進入面。在「帝國始祖像」(6)前，女神官己在這　等候，她告訴玩者在帝國始祖像前調查就可以到「人秘學研究所」找巴古拉基古了。



名：パララディ
HP：150
弱：突、雷、樹、炎
吸：凍



名：キーヴ
HP：850
弱：雷、炎
吸：斬、凍



莎拉瑪度之丘



莎拉瑪度之丘

當尤狄拉魯度在比利也拿巨樹之前，會被召喚到異世界的消滅帝國鳥比的「莎拉瑪度之丘」，開始時玩者會和像鳥的科利姆(フォーリム)對話，它會告訴玩者這裡是何處。跟著玩者可以到劍墓(1)得到一把劍，而科利姆會向他解釋武具會有PALMYRA力量，如果不用PALMYRA武具並不可以對付這世界中敵人。裝備後玩者便可以攻擊敵人和熟習一下攻擊方法，因為尤狄拉魯度一直希望為雙親復仇而習武，所以他成為一位出色劍士，可以裝備防禦和攻擊也很強大的重型武具，因此比較擅長接近戰。到「生命之泉」(2)時科利姆會叫玩者去「鳥比城」找方法離開這異世界。和回生命之泉附近的崖邊的人對話後，他會因為看到玩者手甲上擁有GRACE而驚慌跌下山崖。之後再去(3)和前皇帝對話，聽到有關犬的説話後，玩者在(4)追那隻白色的狗到小河的旁邊，可在那裡取得防具。回到(3)時會出現一隻怪物パララディ，這隻BOSS因為懂得防禦的關係，要跑到他背後用PALMYRA ACTION攻擊便可以打敗它。打敗它後會得到「PALMYRA原晶」，跟著前皇帝會幫玩者打開閘門，當尤狄拉魯度通過後他會再把閘關上，並且罵尤狄拉魯度是擁有GRACE的不祥人，在不能回頭的情況後只好繼續前進。

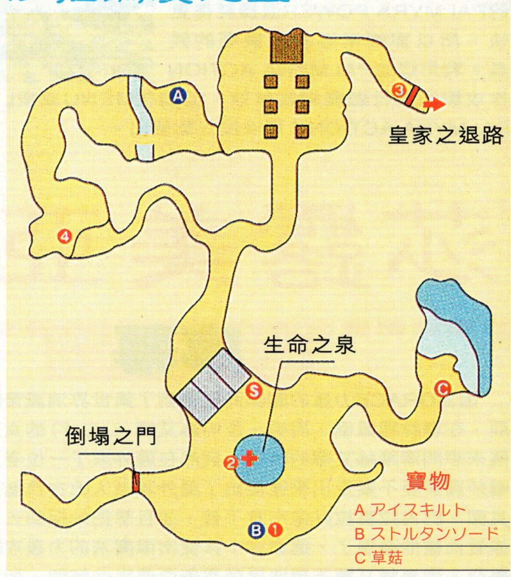




BOSS

名：シャバラン
HP：880
弱：雷、樹、凍
吸：炎

莎拉瑪度之丘





皇家之退路

在進入了皇家之退路(皇家の抜け道)後會看到兩個寶箱，其中一個會有怪物出現。在(6)那裡可以看到一塊很大的冰，但是如果接近冰塊的話POINT(7)那個吊橋控制機關會被怪物破壞，吊橋之後便不能放下來。強化「ストルタンソード」為(H)屬性便是炎，攻擊那冰塊便會熔化，玩者便可以開那寶箱。當接近(7)調查吊橋便會放下來，要留意在旁會有飛箭射出來暗算玩者，另外在通往(8)前的高處會有槍從地下插出來的陷阱，玩者要非常小心這裡。到(8)那裡會碰到BOSS--オダナイト，要小心他揮動的大拳範圍很大，要待它攻擊之後的停頓時間再用PALMYRA ACTION攻擊。打敗它之後座位便會立即消失，進入那房間可以取得到「升降機起動靴」，裝備了它之後便可以到(10)的升降台繼續前進去「鳥比城」。

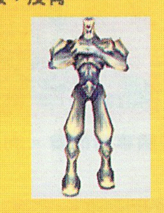


BOSS

名：デヴァーター
HP：350
弱：樹、炎
吸：雷

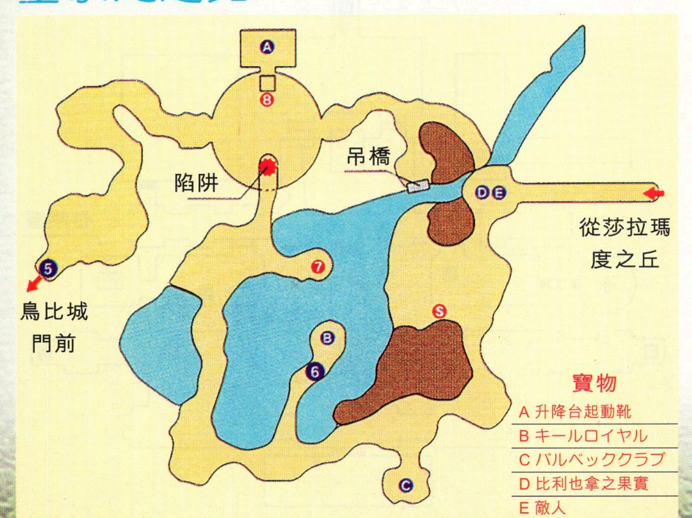


名：オダナイト
HP：1450
弱：雷、樹、凍
吸：沒有



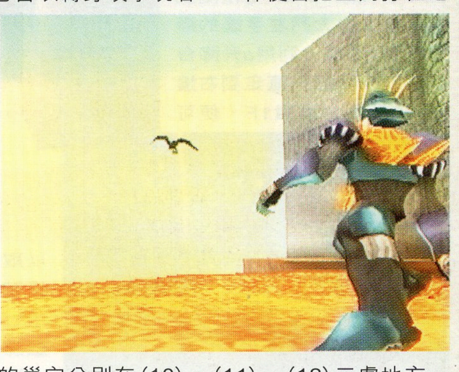


皇家之退路



鳥比城門前

從皇家之退路前用(5)的升降台到達了一處高地，途中要留意叫ワデイ的怪物，因為它會以轉身攻擊玩者，一棒便會把主角打在地上。在途中會有些吊橋和懸崖，一不小心便會跌下去。在晶界石的附近有一所被破壞的小屋，內 有本講述要有藍色和紅色的兩顆珠才可以利用城前(9)的機關過去對面的書。在走近機關的時候，有隻大飛鳥會把藍色的珠帶走回巢穴，大鳥的巢穴分別在(10)、(11)、(12)三處地方，不過擺放那一個巢穴是隨機的。玩者要盡快找回來，否則另外那顆紅珠也會被飛鳥帶走。在通往(12)的巢穴的通道上跳下可以直接到吊橋的位置，這樣可以省回少許時間，把兩顆珠也放回城前那機關上便會出現一條光橋，那麼玩者便可以到達城門前。



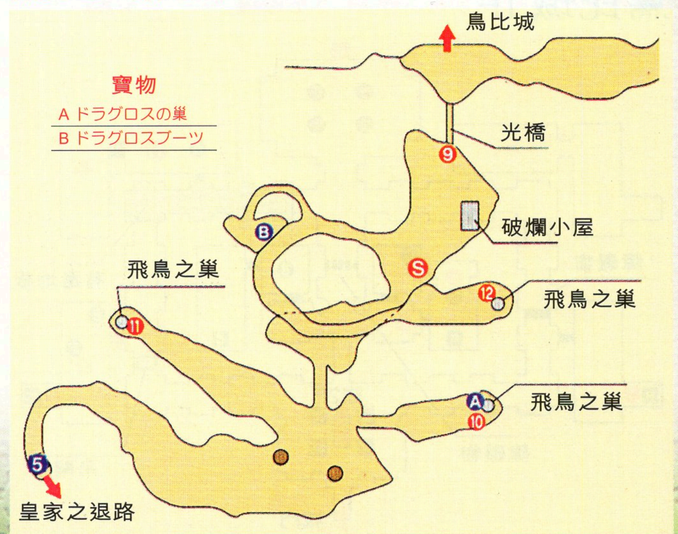




名：ワデイ
HP：400
弱：斬、雷、凍
吸：樹



鳥比城門前



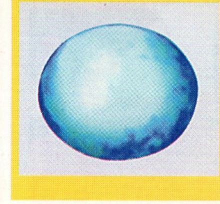
鳥比城 1F

進入城內之後最好使用「シバームハンマー」作為武器。首先由大門左手邊的通道往(1)那裡，利用a升降台到達2F，之後一直走到右邊使用b升降台返回1F，便可以取得「守護女神之魂」。跟著沿舊路返回頭，再利用1F的d升降台到2F去開啟那卷閘機，那麼1F的右邊通道的大閘便會升起。再返回1F沿右手的通道去到「守護女神像」(4)，要留意通道上的有毒地板，要是停留太久會很危險，因為除了中毒之外還會被敵人圍攻。玩者可以裝備「ドラグロスブーツ」的足具，使用叫「浮滑走」的PALMYRA ACTION便可以輕鬆渡過有毒地板，但要留意用這PALMYRA ACTION時是不能攻擊敵人。另外還有一個簡單的方法可以避免經過有毒的地板，只要裝備「バルベククラブ」後用PALMYRA ACTION攻擊通道上的障礙物便可以令它消失。走到「守護女神像」面前調查便可以把「守護女神之魂」放上去，這樣在(5)大門那裡會出現一條階梯可以到達2F，但必先到6的房間取得「皇家之法衣」後才可以上2F了。





名：イフカジェル
HP：36
弱：炎、凍
吸：樹



名：キョーイ
HP：1
弱：沒有
吸：沒有



鳥比城 2F

利用大門出現的階梯走到2F後，最好先把「シバームハンマー」強化和購買足夠的道具，如回復的「生命のイキス」、「解毒樹液」和解咒的「破咒オーブ」。在裝備著「皇家之法衣」的狀態下在(7)的閘前解開法咒，那閘門便會為玩者打開。在內　等待著玩者的是BOSSゼノビアス，它的攻擊力非常之高，而且攻擊範圍也很廣，手上還會放出咒霧攻擊，另外要留意地下有兩格的地板是有毒的，小心不要踏上。



如果玩者有把「シバームハンマー」強化的話，便可以選用「ガードブレイク」的PALMYRA ACTION作攻擊，攻擊它一下可以減大約500HP。打倒它之後只要在(8)按下機關的話，右手面的門便會打開。2F最右上方的是圖書館，有數本是講述帝國事情的書。利用(9)那裡的e升降台便可以到3F的「謁見之間」。



BOSS

名：セノビアス
HP：2000
弱：叩、雷、炎
吸：樹、凍

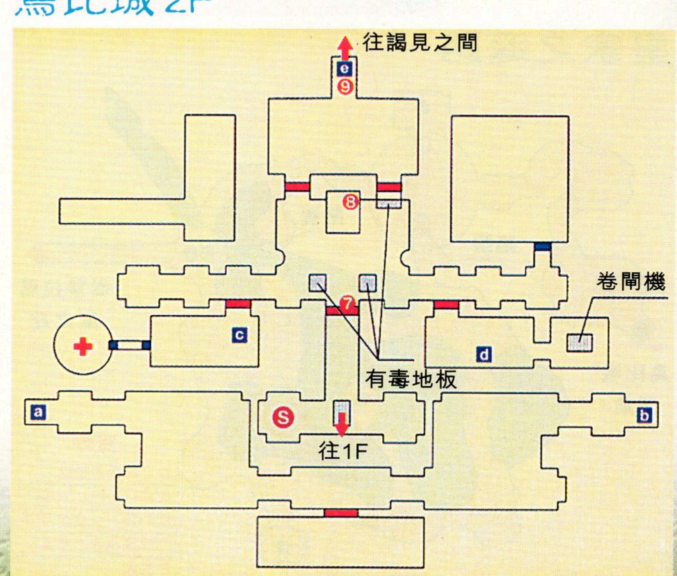


寶物

A シバームハンマー
B 南瓜
C 地球儀
D 皇家之法衣
E 煲
F 守護女神之魂
H 草菇

鳥比城 1F

障礙物
有毒地板
往2F
障礙物
吊閘
城門



謁見之間

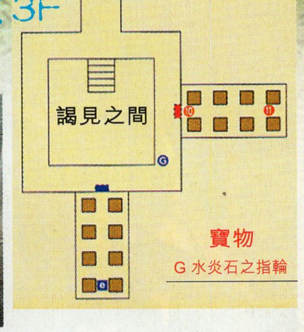
上到3F後直入便可以到達「謁見之間」，那裡會遇上一位少年，他會突然變身成為一隻怪物向玩者攻擊。BOSSザグサソウル不單HP異常的高，而且攻擊模式有兩種，第一種會遠距離噴出火球攻擊玩者，第二種會升高然後急降地上引發數條電柱攻向玩者，要留意他可能會在玩者的頭頂急衝下來。當他發動完第二種攻擊後會稍為停頓。只要小心避過電柱之後利用這機會接近它，再使出PALMYRA ACTION攻擊，只要重復這種攻擊便可以把它打倒。玩者裝備雷和炎屬性較強的防具，可以減少受傷程度。打倒它後便會發生地震，整座城震得好像塌下的時候，在(10)的側門有位女子叫尤狄拉魯度走過去，還叫他快從(11)的升降台離開，不過那女子卻堅持留下，玩者使用那升降台後便到達「科魯斯地下神殿」(フォルス地下神殿)。

BOSS

名：ザグサソウル
HP：3700
弱：樹、凍
吸：雷、炎









道具表

種類	功用
生命のイキス	回復HP
解毒樹液	解除毒狀態
脱痺の草針	解除麻痺狀態
解封の笑み	解除被封的PA
破咒オーブ	解除咀咒狀態
ビリヤナイキス	回復武具的PALMYRA POWER
ビリヤナの碧實	共5點可隨意增加筋力、体力、知惠、耐性和運勢
きのこ	某人很喜愛的東西
パルミラ原晶	未精製的PALMYRA晶片，除了咒術師外沒有價值
ビリヤナの實	比利也拿樹少量的珍貴果實，PALMYRA晶片的原料

尤狄拉魯度武具表

種類	名稱	筋力	体力	知惠	耐性	運勢	攻擊							防禦							初期PA	追加PA
							斬	叩	突	雷	樹	炎	凍	斬	叩	突	雷	樹	炎	凍		
武器	ストルダンソード	45	49	16	16	40	90	0	0	0	0	0	0	17	17	17	6	6	6	6	連閃擊	飛翔擊(M)，フレアレイド(H)
	ランメルエッジ	40	42	13	26	110	55	0	0	0	48	0	0	15	15	15	7	7	7	7	リーフミスト	イリアルプレイ(M)、召炎擊(H)
	クランバルデイ	35	35	30	32	30	51	0	0	0	0	0	55	12	12	12	11	11	11	11	アイスレイド	烈空擊(M)、飛翔擊(H)
	テイールブレイド	80	70	38	45	60	174	0	0	0	0	0	0	28	28	28	15	15	15	15	ガードブレイク	回轉擊(M)、烈空擊(H)
	バルベッククラブ	40	53	12	13	90	0	69	0	0	61	0	0	16	16	16	4	4	4	4	クラッシュ	ガードブレイク(M)、バインドソルト(H)
	ビブロスアクス	52	44	19	29	30	0	63	0	0	57	0	0	18	18	18	9	9	9	9	連裂擊	回轉擊(M)、リーフミスト(H)
	シバームハンマー	90	80	30	30	110	0	198	0	0	0	0	0	32	32	32	10	10	10	10	クラッシュ	ガードブレイク(M)、庄碎斷(H)
	T型定規	50	55	90	50	40	66	0	0	0	95	0	0	18	18	18	23	23	23	23	エリアルプレイ	リーフミスト(M)、連閃擊(H)
	天地圖鑑	70	90	68	50	160	0	103	0	0	112	0	0	28	28	28	20	20	20	20	連裂擊	劍衝波(M)、バインドソイル(H)
頭盔	サクズムギア	32	38	22	25	55	10	10	10	11	11	11	11	44	52	72	39	40	36	35		
	パルデイオヘルム	70	80	55	68	80	24	24	24	27	27	27	27	117	107	117	93	63	92	71		
	キールロイヤル	28	10	28	32	40	6	6	6	14	14	14	14	45	48	53	41	37	46	46		
	ファンジルターバン	80	75	122	60	100	25	25	25	61	61	61	61	121	59	99	98	110	49	168		
	ナベ	60	40	0	0	20	17	17	17	0	0	0	0	80	45	65	0	3	2	1		
	かぼちゃ	20	120	15	20	20	19	19	19	7	7	7	7	40	48	42	26	71	21	26		
	ドラグロスの巣	30	26	30	45	110	9	9	9	15	15	15	15	40	25	35	74	134	24	94		
盔甲	アイスキルト	35	60	50	35	75	14	14	14	25	25	25	25	53	70	55	64	68	34	109		アイスレイド(M)　フリーズブラスト(H)
	フレアガード	24	52	60	84	90	10	10	10	30	30	30	30	52	57	70	72	64	138	53	フレアレイド	ブレイズバースト(H)
	皇家の法衣	58	50	65	60	20	17	17	17	32	32	32	32	65	91	70	93	98	88	113		スパークラッシュ(H)
	バルデイオガード	85	95	49	66	99	28	28	28	24	24	24	24	117	122	113	77	57	62	67		ガード(M)
	ヴォルトスーツ	52	49	60	41	55	16	16	16	30	30	30	30	59	104	45	167	38	71	48	サンダースフィア	フラッシュホーン(M)
	ログガーブ	75	90	40	70	64	26	26	26	20	20	20	20	89	77	74	84	124	102	74		
	ガルダンガーダー	160	165	40	70	2	52	52	52	20	20	20	20	119	149	73	37	42	131	52		
足具	ゴントラ起動靴	30	42	25	35	90	11	11	11	12	12	12	12	52	52	52	26	26	24	23		
	キンアムブーツ	60	80	55	60	40	22	22	22	27	27	27	27	95	80	75	56	61	66	71		
	ドラグロスブーツ	38	42	45	49	90	12	12	12	22	22	22	22	54	74	49	102	54	75	86	浮滑走	
	疾走ソックス	50	40	35	45	60	15	15	15	17	17	17	17	47	55	53	45	50	54	50		
	ヴェラスブーツ	60	40	45	50	80	17	17	17	22	22	22	22	60	58	60	67	45	47	57		
	パルデイオブーツ	110	90	60	70	50	33	33	33	30	30	30	30	138	98	93	94	104	74	82		
裝飾物	カンリビードロ	7	7	10	0	30	0	0	0	15	15	15	15	1	1	1	9	9	9	9		
	星屑の首飾り	13	9	3	4	5	18	18	18	0	0	0	0	45	10	11	4	151	4	4		
	雷鐘のペンダント	2	2	35	10	50	15	15	15	0	0	0	0	2	3	22	156	16	16	16		
	ザヴィードメダル	0	0	2	10	5	10	10	10	21	21	21	21	30	2	5	3	4	3	162		
	焔の刻印	5	3	10	2	40	11	11	11	10	10	10	10	9	9	5	4	4	191	4		
	アシャンテリング	10	10	10	10	180	0	0	0	0	0	0	0	6	6	5	6	6	6	6		
	雙闇眼樹の飾り	8	10	22	10	30	6	6	6	17	17	17	17	23	33	23	9	14	14	9		
	冰炎石の指輪	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	90	90		

莎露亞美武具表

種類	名稱	筋力	体力	知惠	耐性	運勢	攻擊							防禦							初期PA	追加PA
							斬	叩	突	雷	樹	炎	凍	斬	叩	突	雷	樹	炎	凍		
武器	バルベッククラブ	50	53	12	13	90	0	71	0	0	61	0	0	18	18	18	4	4	4	4	クラッシュ	リーフミスト(M)、ガードブレイク(H)
	プレミールスピア	40	45	56	67	95	0	0	0	0	0	0	71	15	15	15	23	23	23	23	召雷擊	ガード(M)、フロストランス(H)
	ストルダボウ	35	38	25	35	90	0	0	0	47	0	0	0	12	12	12	11	11	11	11	三連射	サンダースフィア(M)、弦衝波(H)
	フライバン	35	38	40	30	30	0	51	0	0	0	0	0	12	12	12	12	12	12	12	回轉擊	連裂擊(M)、庄碎斷(H)
頭盔	アクズギア	32	38	22	25	110	10	10	10	11	11	11	11	44	52	72	39	40	36	35		
	ナベ	60	40	0	0	20	17	17	17	0	0	0	0	80	45	65	0	3	2	1		
	かぼちゃ	20	120	15	20	20	19	19	19	7	7	7	7	40	48	42	26	71	21	26		
	ヅデイカデアラ	50	38	55	65	60	14	14	14	27	27	27	27	42	49	48	82	72	77	112		
	イオニアスフード	40	30	60	160	30	11	11	11	30	30	30	30	33	38	43	127	137	117	142		
盔甲	アイスキルト	35	60	50	35	75	14	14	14	25	25	25	25	53	70	55	64	68	34	109		アイスレイド(M)フリーズブラスト(H)
	パルデイオガード	85	95	49	66	99	28	28	28	24	24	24	24	117	122	113	77	57	62	67		ガード(M)
	ヴォルトスーツ	52	49	60	41	55	16	16	16	30	30	30	30	59	104	45	167	38	71	48	フラッシュホーン	スパークラッシュ(M)
	フレミールキルト	40	30	80	60	90	11	11	11	40	40	40	40	68	72	63	85	95	95	95	浮滑走	
足具	キンアムブーツ	60	80	55	60	40	22	22	22	27	27	27	27	95	80	75	56	61	66	71		
	ドラグロスブーツ	38	42	45	49	90	12	12	12	22	22	22	22	54	74	49	102	54	75	86	浮滑走	
	疾走ソックス	50	40	35	45	60	15	15	15	17	17	17	17	47	55	53	45	50	54	50		
	ヴェラスブーツ	60	40	45	50	80	17	17	17	22	22	22	22	60	58	60	67	45	47	57		
	パルデイオブーツ	110	90	60	70	50	33	33	33	30	30	30	30	138	98	93	94	104	74	82		
裝飾物	カンリビードロ	7	7	10	0	30	0	0	0	15	15	15	15	1	1	1	9	9	9	9		
	星屑-の首飾り	13	9	3	4	5	18	18	18	0	0	0	0	45	10	11	4	151	4	4		
	雷鐘のペンダント	2	2	35	10	50	15	15	15	0	0	0	0	2	3	22	156	16	16	16		
	ザヴィートメダル	0	0	2	10	5	10	10	10	21	21	21	21	30	2	5	3	4	3	162		
	焔の烙印	5	3	10	2	40	11	11	11	10	10	10	10	9	9	5	4	4	181	4		
	アシャンデリング	10	10	10	10	180	0	0	0	0	0	0	0	6	6	5	6	6	6	6		
	雙闇眼樹の飾り	8	10	22	10	30	6	6	6	17	17	17	17	23	33	23	9	14	14	9		
	冰炎石の指輪	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	90	90		

TEXT：小璘



聖靈機Rayblade

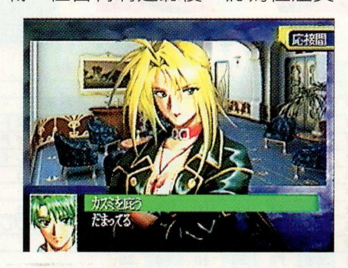
PS	製造商：winky soft
	售價：414港元　發售日：發售中
	容量：CD-ROM　記憶：1 Block
	SRPG／MEM

哪位才是透夜的拍檔呢？

（續）Scenario 16 重逢之心（Route A）

返回聖地後，洛迪斯王子他們就提起佳澄美的事，她很希望能夠協助透夜他們一同駕駛着聖靈機作戰。但當柯莉蓮聽後，認為佳澄美





是有心跟透夜一起多於有心為這世界而戰，令她感到有點氣憤。（選擇「カスミを庇う」↑佳澄美好感、信賴度、取得話題「かつてのオーレリィ」（使用對象：柯莉蓮）／選擇「だまってる」不變）佳澄美聽後，頓時覺得自己來到這世界為大家帶來很多麻煩，但經過透夜的安慰後，她才令心情轉好一點。

當伊維路得知積古里姆將導入《謝＝奧圖》的設計技術後，感到十分擔心，因為若他們成功製造出性能與《謝＝奧圖》相同的機體後，他們下一個要對付的目標就必定是亞加魯提阿皇國。不過這純粹只屬推測，實際上卻不知為何會積古里姆與《謝＝奧圖》扯關係，經過他們作出多個可能性後，也未能作出肯定的結論，所以就只好暫時留意積古里姆的行動，另外亦要密切《謝＝奧圖》的活動，於是透夜他們便乘《里保菲》離開聖地了。



他們由於安全理由而把





RayBlade帶上《里保菲》，可是在這時候，卻有一位叫瑪琪的女孩與一架機械人偷偷潛入《里保菲》內，準備盜取RayBlade的資料……

Scenario 17 現在，在那裏的理由（Route A）／Scenario 19 正確的方向（Route A）



正當透夜他們打算乘《里保菲》前往調查機關途中，竟遇到那位研究實驗生物「霸魯厄密」的穆盧克博士，他說由於某些原因而不慎將霸魯厄密逃走，為了要將這些「逃犯」消滅，便利用其得知的《謝＝奧圖》的資料作交換條件，要求透夜他們到剛才救回佳澄美的穆魯樹林，將霸魯厄密的女王消滅，否則牠們便會無止境地繁殖並四處搗亂。尤美露聽後覺得協助穆盧克博士未嘗是一件兩全其美的行動，所以在得到諾亞艦長的同意後，便立刻再次前往穆魯樹林消滅霸魯厄密了。至於這次出擊，透夜將會使用他一直也駕駛着的聖靈機「積爾霍」，原因是RayBlade還未修理好。



初期戰鬥部隊：透夜、亞依、史奧謝、菲爾、艾薩、古羅比斯、柯莉蓮
勝利條件：敵人全滅
失敗條件：我方全滅
Turn 1敵人數目增加
Turn 2茜梨卡加入部隊、敵人數目增加
Turn 3佳澄美加入部隊、敵人數目增加

戰鬥完結：↑亞依、佳澄美、茜梨卡、史奧謝、菲爾、艾薩、古羅比斯、柯莉蓮信賴度（被擊破者↓）



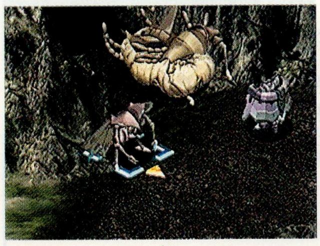
估不到霸魯厄密的女王是那麼難應付的，不過幸好到最後也能將之消滅。在這場戰鬥中最令透夜感到驚奇的，並不是敵人強勁，而是佳澄美加入戰鬥，因為他曾在戰鬥前吩咐過她不要出戰的。各位見過佳澄美能一次過將多位敵人打敗後，也不禁稱讚她，連之前曾懷疑過她的實力的柯莉蓮，也為她之前所說的話致歉；原來，她這次出戰，也是為了想得到別人的認同才作出這樣的決定。

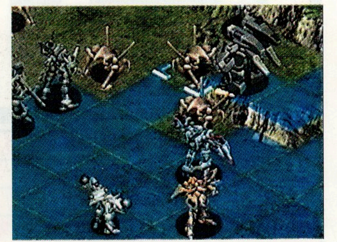
既然已將所有霸魯厄密，透夜就問穆盧克博士收取「報酬」，博士就說之前駕駛着其中一架《謝＝奧圖》「雷奧特」與透夜交戰的拉魯，就是得知《謝＝奧圖》的資料的人。而他現在正與積古里姆的洛羅史打大將合作，就是這原因積古里姆的軍力才會這樣強勁，說罷就衝衝離開，不禁令人懷疑其可信性。為了確認這消息的真實性，他們就打算與聖地的人聯絡查探一下。經過與洛迪斯王子的聯絡，他相信這消息的可信性也很高，可是，他亦認為穆盧克博士實質想利用其實際生物，讓積古里姆與亞加魯提阿皇國開戰的手段之一。

就在他們通訊其間，洛迪斯王子查探到在珍古里亞東方的森林內，有《謝＝奧圖》移動到積古里姆設施方向的反應，但根據資料顯示

它並不是「雷奧特」，相信是另一架《謝＝奧圖》。追蹤《謝＝奧圖》是一個難得機會，可是他們亦發現王都也有《謝＝奧圖》，因此他們原定的行動亦開始有所動搖，於是尤莉亞便徵詢透夜的意見，並依照他的決定行動，而洛迪斯王子則到另一方調查分頭行事了。（選擇「王都へ行くべき」前往王都（進入Scenario 20[Route A（1）]）／選擇「ユミールを励ます」↑尤美露好感度、前往王都（進入Scenario 20[Route A（1）]）／選擇「ジグリムの施設だな」前往積古里姆設施（進入Scenario 21[Route A（2）]））

原來穆盧克博士叫透夜到穆魯樹林將霸魯厄密消滅的目的，就是想在那裏看看有否其他《謝＝奧圖》的基地，所以在《保里菲》離開後，他就與其助手一同進行搜查，可是卻一無所獲，於是博士就決定到南方繼續進行搜查。









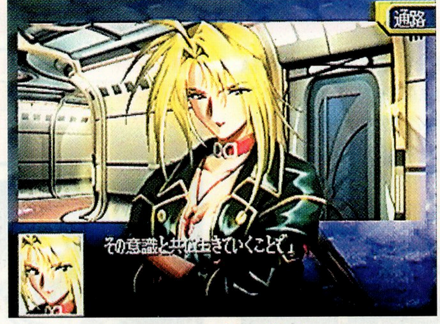
Private（Scenario 17）

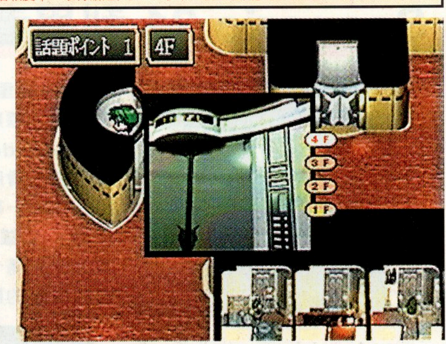
層數	位置	出現人物	行動	信賴度／好感度／效果
—	—	—	開始「Private」、選擇「次からは本人の承諾を得ること。いいな？」	古羅比斯信賴度↑、柯莉蓮好感、信賴度↑
4F	亞依房間	亞依	談話	亞依好感、信賴度↑
	柯莉蓮房間	柯莉蓮	於1F遇見柯莉蓮、古羅比斯時不要選擇「オーレリィを追いかける」，使用話題「かつてのオーレリィ」	柯莉蓮好感、信賴度↑
3F	廚房	詩舒	選擇「たしかにそれはそうだな」	史奧謝信賴度↑
2F	船艙	佳澄美、尤美露	談話	佳澄美、尤美露好感、信賴度↑
	診療室	尤美露、格邦	談話	—
1F	第二聖靈機格納庫	柯莉蓮、古羅比斯	選擇「オーレリィを追いかける」	柯莉蓮信賴度↓、取得話題「オーレリィの涙の理由」(使用對象：柯莉蓮)
	第一聖靈機格納庫	菲爾	談話	菲爾信賴度↑
—	—	—	完成「Private」	尤美露好感、信賴度↑

Private（Scenario 19）

層數	位置	出現人物	行動	信賴度／好感度／效果
—	—	—	開始「Private」、選擇「次からは本人の承諾を得ること。いいな？」	古羅比斯信賴度↑、柯莉蓮好感、信賴度↑
4F	亞依房間	亞依	談話	亞依好感、信賴度↑
	柯莉蓮房間	柯莉蓮	於1F遇見柯莉蓮、古羅比斯時不要選擇「オーレリィを追いかける」，使用話題「かつてのオーレリィ」	柯莉蓮好感、信賴度↑
3F	廚房	詩舒	選擇「シスクの過去」	史奧謝信賴度↑
	佳澄美房間	佳澄美、菲爾	談話	—
	古羅比斯房間	古羅比斯	談話	古羅比斯信賴度↑、取得話題「クロビスのレッスン」(使用對象：古羅比斯)
	佳澄美房間	佳澄美	選擇「それじゃ、頼む」	佳澄美好感度↑、取得話題「カスミの裁縫」(使用對象：佳澄美)
2F	船艙	茜梨卡	談話	茜梨卡信賴度↑
1F	第二聖靈機格納庫	柯莉蓮、古羅比斯	選擇「オーレリィを追いかける」	柯莉蓮信賴度↓、取得話題「オーレリィの涙の理由」(使用對象：柯莉蓮)







Scenario 20 約定（Route A（1））



《里保菲》已到達了王都的範圍，可是卻找不到任何《謝＝奧圖》的蹤跡，於是古羅比斯就打算先前往王都。不過，《里保菲》雖然得到調查王都的許可，但卻沒有停泊的許可，因此，他們便找了附近的森林作降落地點，並乘坐由茜梨卡公主所改造的汽車前往王都了。

他們進入了王都的一所咖啡店內，那裏的兵隊因為要點菜的關係，而粗魯地對待只有16歲的店主羅莎莉．提奧拉．米路西奴（アアアアアアアアアアアアアア）。古羅比斯看到這情形，本來打算想動手對付兵隊的，可是就在此時，有一位藍色頭髮的少女就搶先將兵隊擊退。羅莎莉真的很感激這位少女，就在她正想問那少女的名字時，有一位美麗的小姐上前，原來她就是之前與透夜在聖地一同進行會議的亞加魯提阿評議會委員長秘書桃麗絲，她給予羅莎莉金錢作賠償後，便將那少女帶走了。











過了不久，洛迪斯王子以便裝來到咖啡店，他來是向各位宣佈亞加魯提亞皇國即將會與積古里姆開戰；為了對負實力不弱的敵人，該國的元帥列必奧斯（レビオス）就開發了新型的武裝兵器作應戰。另外，洛迪斯王子從調查《謝＝奧圖》的資料所得，發現恐怖分子「時代之曙」也有份參與其中，並知道他們其中有些成員是有援助積古里姆的武器商人，亦有些更混入了評議會中。而「時代之曙」的最終目標，就是想得到能他們所認為的真正支配者，亦是《謝＝奧圖》的指導者巴福利得．迪必修（バルレッド・デビッシュ）博士。





忽然間，「時代之曙」入侵王都，可是尤美露卻因為不想隨意利用聖靈機在王都內與敵軍開戰而惆悵，但柯莉蓮就認為她們不能就此坐視不理，於是身為領導人的透夜就對此問題作出提議。就是這樣，他們就立刻返回《里保菲》，但由於茜梨卡公主只在4部機體內安裝了能對付《謝＝奧圖》的特殊保護網機械，其餘的機體也還未安裝好，所以就只有透夜、亞依、史奧謝、柯莉蓮4人能駕駛聖靈機出戰。（選擇「オーレリィの意見に賛成する」↑柯莉蓮好感、信賴度／選擇「黙っとく」↑尤美露好感度、↓柯莉蓮好感度）

初期戰鬥部隊：透夜、亞依、史奧謝、柯莉蓮
勝利條件：敵人全滅
失敗條件：我方全滅
鬥完結：↑亞依、佳澄美、茜梨卡、史奧謝、菲爾、艾薩、古羅比斯、柯莉蓮信賴度（被擊破者↓）

就在戰事完結後，洛迪斯皇子收到了積古里姆正式宣戰的消息，



並得知即將於亞加魯提阿的國境附近開戰。另外，茜梨卡公主終於完成製造能破壞《謝＝奧圖》防護網的機器「共鳴君1號」，亦宣佈聖靈機將能夠繼續進行強化改造，令聖靈機可以更加強勁，這樣相信必能對透夜他們在日後所面對的戰鬥更有幫助。

另一方面，潛入《里保菲》中盜取RayBlade資料的瑪琪，因為肚餓的關係而進入了食堂，可是她被卻迪洛克發現了。由於迪洛克知道瑪琪是一名記者，這會對《里保菲》的一切資料保安也很有危險，所以便帶她到船艙處見尤美露。原來瑪琪是菲爾的姐姐，她來的目的就是要確認尤美露她們是否準備與《謝＝奧圖》戰鬥，就是這樣，尤美露就批準她逗留在《里保菲》內。

Private

層數	位置	出現人物	行動	信賴度／好感度／效果
4F	史奧謝房間	史奧謝	談話	史奧謝信賴度↑、取話題「鍛錬」（使用對象：史奧謝）
	走廊	亞依、古羅比斯	談話	—
3F	佳澄美房間	佳澄美	選擇「それじゃ、頼む」	佳澄美好感度↑、取得話題「カスミの栽縫」（使用對象：佳澄美）
—	—	—	完成「Private」，在4F走廊遇見亞依和古羅比斯，在3F佳澄美房間與她談話時，選擇「大丈夫。問題ない」	佳澄美、亞依好感度↑，取得話題「押し倒し事件のこと」（使用對象：佳澄美）

Scenario 21 利用者、被利用者（Route A（2））



在積古里姆的大將洛羅史打執務室內，霍麗絲就為擔心被封印了的RayBlade再次啟動所帶來的危險，和不會顧及後果而行動的大尉擔任先鋒一事，向洛羅史打報告。不過，洛羅史打對於此事不太在意，並充滿十足把握，不怕這些問題所帶來的影響。另外，拜安亦前來推銷其發明的機體「巴殷．達加」，由於他不斷地煩擾着洛羅史打，所以最後他能成功售出機體。



在《里保菲》上，絲舒發現有3架普通武裝兵器的反應，為了防止是敵人入侵，因此尤美露便決定到有反應的地方調查。原來，那三架機體剛於那裏完成搜集資料，他們在此時亦發現了《里保菲》，並向它們發炮。尤美露沒辦法下，唯有派出聖靈機與敵人作戰了。

初期戰鬥部隊：透夜、亞依、史奧謝、菲爾、艾薩、古羅比斯、柯莉蓮、佳澄美、茜梨卡

勝利條件：擊倒敵方其中一人
失敗條件：我方全滅
戰鬥完結：↑亞依、佳澄美、茜梨卡、史奧謝、菲爾、艾薩、古羅比斯、柯莉蓮信賴度（被擊破者↓）



原來剛才的三架機體是名為「孤高之銀翼」的組織，他們只要收到可觀的報酬，就會為該國做事的傭兵團。因此他們突然的撤退令尤美露感到大惑不解，不過既然「孤高之銀翼」而離開，她們就決定繼續其原本的行動，到積古里姆設施調查。可是，她們發現設施原來已被人破壞，由於已再沒有調查的必要，便只好更改行程，向亞加魯提亞的王都進發。

在前往王都期間，茜梨卡公主終於完成製造能破壞《謝＝奧圖》防護網的機器「共鳴君1號」，另外，她亦宣佈聖靈機將能夠繼續進行強化改造，令聖靈機可以更加強勁，這樣相信必能對透夜他們在日後所面對的戰鬥更有幫助。



另一方面，潛入《里保菲》中盜取RayBlade資料的瑪琪，因為肚餓的關係而進入了食堂，可是她被卻迪洛克發現了。由於迪洛克知道瑪琪是一名記者，這會對《里保菲》的一切資料保安也很有危險，所以便帶她到船艙處見尤美露。原來瑪琪是菲爾的姐姐，她來的目的就是要確認尤美露她們是否準備與《謝＝奧圖》戰鬥，就是這樣，尤美露就批準她逗留在《里保菲》內。





在《里保菲》飛行的途中，洛迪斯王子與艦上的人進行通訊，他向艦上的人報告在王都那方並沒有什麼特別的《謝＝奧圖》的反應，只是不斷有來自不同組織的恐怖份子滋事。此外，他亦取得積古里姆宣戰的消息，並得知它們準備於其國境附近開戰。據洛迪斯王子的推測，他認為有人正將其行動洩漏，所以就命《里保菲》最好先到附近的地方着陸。就是這樣，迪洛克便提議先到位於王都東方的樹林安放《里保菲》了。





Private

層數	位置	出現人物	行動	信賴度／好感度／效果
3F	休息室	茜梨卡	使用「ローディスとシスクの関係」	茜梨卡好感、信賴度↑、取得話題「シスクの過去」(使用對象：絲舒)
－	－	－	完成「Private」	柯莉蓮好感、信賴度↑

Scenario 22 Burst Planer（Route A）

由於茜梨卡正在聖靈機格納庫內為RayBlade的最後調整而努力，而其他人又因為不能為茜梨卡幫上忙，所以就待在休息室內休息一下，以準備隨時出戰，於是透夜就打算出外與Yamato到附近的河邊散步了。





Yamato知道有河邊後，就立刻跑到那裏想捉魚吃，不過透夜卻發現那裏放有一套衣服。正當他感到奇怪之際，發現有一位少女正在洗澡！他看到這情景後，就不小心地把衣服推到河裏，它們都被河水沖走了，於是，透夜就將穿在他身上的衣服借給那少女。由於天色已暗，透夜就先帶她回《里保菲》。經過自我介紹，透夜得知這少女叫「莉奧妮」。當莉奧妮進入《里保菲》的時候，艦內每個人也用奇怪的眼光看着他們；後來得到莉奧妮的解釋，才知道這一切只屬誤會。

後來，柯莉蓮就帶莉奧妮穿回一件好看一點的衣服；在試穿期





間，他們發現有《謝＝奧圖》「佳安臣」入侵，於是他們便撇下一切，立刻準備作戰了。由於所有機體也未能安裝好「共鳴君1號」，另外又不夠人手來駕駛RayBlade，因此有駕駛經驗的透夜便決定要駕駛之，而茜梨卡亦打算與他一起乘坐作輔助。

初期戰鬥部隊：透夜(＋茜梨卡)、亞依、史奧謝、菲爾、艾薩、古羅比斯、柯莉蓮、佳澄美
勝利條件：佳安臣(貝隆素)之HP減至60%以下
失敗條件：RayBlade(透夜)破壞
Turn 6我軍增緩
戰鬥勝利：↑茜梨卡好感度
戰鬥完結：↑亞依、佳澄美、史奧謝、菲爾、艾薩、古羅比斯、柯莉蓮信賴度、↑茜梨卡好感、信賴度(被擊破者↓)

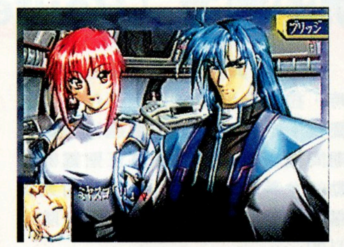
在戰鬥途中，菲爾的師傅禮斯度派出軍隊前來作出緩助。可是，沒想到他們還未向佳安臣作出任何攻擊，大部份軍隊就被佳安臣擊毀！透夜看到這情形感到非常氣憤，之後，他身上湧出一股氣力，並駕駛着RayBlade走向佳安臣作出攻擊。不過很可惜，由於《謝＝奧





圖》實在太強勁，所以RayBlade的一擊也不能將之擊破。另外，透夜亦因為用力過度，令他的身體感到不適，茜莉卡知道要是再繼續下去的話，透夜會有生命危險，而唯一可以幫助他解除痛苦的方法，就只有利用接吻！在這危急的關頭下，茜梨卡便只好與透夜接吻……

這一場激烈的後，透夜他們就返回《里保菲》上，並一同到聖露機格納庫內，談論着RayBlade的駕駛員分配的事。由於RayBlade是一定要一男一女兩位駕駛員才能使它起動，因此除了透夜需要考慮與哪位女孩一同駕駛外，還要考慮同時亦會缺少一位駕駛聖靈機的人。





在船艙內，絲舒發現亞加魯提阿軍隊正舉兵出擊攻打積古里姆，至於《謝＝奧圖》「佳安臣」的去向，她卻暫時調查不到，尤美露估計這是因為它能夠任意於空間中移動的原因。莉奧妮聽到《謝＝奧圖》有那麼利害的能力感到驚奇，但她的反應令艾薩懷疑其身份，就是這樣，她就將其父親失蹤的事情説出來。原來當她得知透夜是乘坐着《里保菲》的其中一人時，就藉着機會一同進來。她懇求透夜能協助找尋父



親的下落，而透夜聽後也向她的要求作出回應。（選擇「わかったよ。頼めばいいんだろ！」↓佳澄美好感度／選擇「ダメだ。」、「しかたねぇなぁ……」↓佳澄美好感度／選擇「ダメだ。」、「ダメなものはダメだ」不變）

而於恐怖組織「時代之曙」的基地內，組織成員正在進行會議，他們相信在不久的將來，巴福利得．迪必修博士的復活必能使他們的革命成功；為了令迪必修博士復活，他們一定要控制着王都。此外，另一位成員正打算利用貪污來控制於亞加魯提亞皇國舉行的會議結果……

Private（由開始也是選擇 Route A）

層數	位置	出現人物	行動	信賴度／好感度／效果
－	－	－	開始「Private」、選擇「手伝う」／選擇「邪魔にならないように立ち去る」、「しゃーねぇーなぁ」	佳澄美好感、信賴度↑／尤美露信賴度↑
5F	瞭望台	亞依	在開始「Private」時選擇「邪魔にならないように立ち去る」、「しゃーねぇーなぁ」，並與亞依談話時選擇「…セリカとキスした」	亞依好感度↑
3F	尤美露房間	尤美露	談話	取得話題「ユミールのお見舞い」(使用對象：尤美露)
	古羅比斯房間	古羅比斯	談話	古羅比斯信賴度↑、取得話題「グロビスのレッスン」(使用對象：古羅比斯)
	佳澄美房間	佳澄美	選擇「セリカとキスのことを言う」／選擇「黙っとく」	↑佳澄美信賴度、取得話題「ファーストキス？！」(使用對象：佳澄美)／取得話題「ファーストキス？！」(使用對象：佳澄美)
2F	病房	尤美露、格邦	使用話題「ユミールのお見舞い」、選擇「もうちょっとユミールと話かしたい」	尤美露好感、信賴度↑
－	－	－	完成「Private」	柯莉蓮好感、信賴度↑

Scenario 23 孤高的來訪者（Route A）



由於尤美露發現剛才的戰鬥令RayBlade的武器故障並需要修理，因此《里保菲》便再次返回聖地，隨道與伊維路聯絡。透夜他們這次來到聖地可謂十分着時，因為伊維路剛為他們找到RayBlade的真正武器「神劍載科遜」，不過因為此劍還未調整好，所以它暫時還未能讓RayBlade使用。

就在他們談話期間，聖地內突然有敵人入侵，不過他們卻從未見過敵人所使用的機體，根據他們的初步估計，這些新型機體極有可能是由積古里姆所聘請回來的「孤高之銀翼」所擁有。但無論如何，他們也決定出擊將敵人擊退；可是在與敵人決戰前，透夜要先決定好與誰一同乘坐RayBlade才可。

選擇同伴	效果	好感度
亞依	↑RayBlade之間接、命中	亞依↑、佳澄美↓
佳澄美	↑RayBlade之防御、回避	佳澄美↑、亞依↓
茜梨卡	↑RayBlade之近接、防御	亞依、佳澄美↓
柯莉蓮	↑RayBlade之近接、命中	柯莉蓮↑
初期戰鬥部隊：透夜(+其中一位聖靈機女駕駛員)、茜梨卡、亞依、史奧謝、菲爾、艾薩、古羅比斯、柯莉蓮、佳澄美		
勝利條件：地羅加(華理斯)破壞		
失敗條件：RayBlade(透夜)破壞		
戰鬥完結：↑亞依、佳澄美、史奧謝、菲爾、艾薩、古羅比斯、茜梨卡、柯莉蓮信賴度(被擊破者↓)、↑與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員好感度		

敵人真的是「孤高之銀翼」的成員，而他們這次的作戰目的，原來是帶走尤美露，可惜透夜他們發現得太遲，尤美露已被敵人擄走了。幸好，茜梨卡公主早已在尤美露身上放有發訊機，所以要知道她的所在位置也不是太困難，但為了她的性命危險着想，他們還是要盡快把她找回。









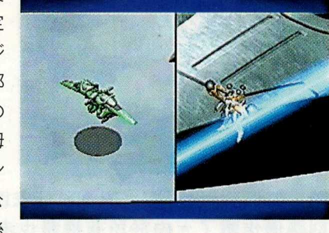
Scenario 24 新的潮流（Route A）



在副官與洛羅史打報告軍情的時，拉魯為洛羅史打戰勝仗而前來慶祝。之後副官就繼續進行報告，期間他表示已將負責修正聖靈機行動的尤美露擄走時，拉魯就對尤美露的事感到興趣，好像有什麼陰謀似的……

而被「孤高之銀翼」捉上傭兵團移動艇的尤美露，幸好沒有被粗暴地對待，只是要求她若能與他們好好合作的話，她的生命便不會有任何危險。其中一名組織成員發現尤美露藏有發訊器，於是他們為了不讓《里保菲》追截，便立刻製造多個同樣的發訊器以作擾亂。

茜梨卡估不到敵人那麼快便可製造到發訊器，令現時於積古里姆的首都、積古里姆軍的駐地和連巴古公國也出現了3個同類型的反應，於是透夜便唯有憑猜測來決定搜查地點了。（選擇「Aポイント（ジグリム首都）」到達積古里姆的首都／選擇「Bポイント（ジグリム軍の駐屯地らしき場所）」到達積古里姆軍的駐地／選擇「Cポイント（リンバーグ公国方面）」到達連巴古公國）當前進到搜查的地點附近，絲舒就發現前方有一群屬於積古里姆的飛行武裝兵器隊，於是《里保菲》便決定減速，並派出聖靈機與敵人在空中作戰了。



初期戰鬥部隊：透夜(+其中一位聖靈機女駕駛員)、茜梨卡、亞依、史奧謝、菲爾、艾薩、古羅比斯、柯莉蓮、佳澄美
勝利條件：希素提亞(隊長)破壞
失敗條件：我方全滅
Turn 5敵人美莉莎出現
戰鬥完結：↑亞依、佳澄美、史奧謝、菲爾、艾薩、古羅比斯、茜梨卡、柯莉蓮信賴度(被擊破者↓)、↑與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員好感度

透夜將敵人擊退後，茜梨卡公主就發現所有可疑地方也是假的，





而她們又找不到真正的位置，並完全失去了找尋尤美露的線索，令她們感到非常沮喪。就在此時，可以從多處取得資料的記者瑪琪，便告訴各位尤美露的下落。她說尤美露現時正於，積古里姆大統領「尼爾．賀里末（ネル・ホーレム）」的別墅，雪泰拉．萬基斯（ステラ・マルキス）湖畔附近，就是這樣，茜梨卡公主便決定立刻前往該處了。

至於現在身處雪泰拉．萬基斯的尤美露，她正與尼爾大統領談話，原來尼爾並沒有任何惡意，他也只是想邀請尤美露能成為新的指導者，並協助他一同改革這世界……

Scenario25 完整的缺陷（Route A）

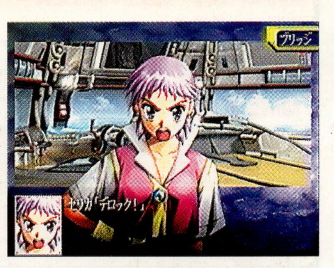
尤美露聽到尼爾大統領的說話後感到非常突然，她似乎不太願意與他合作；而就在此時，失蹤了好一段日子的卡爾王子就出來，一同談論新指導者的事。

得到瑪琪的寶貴資料，透夜他們終於也來到雪泰拉．萬基斯，並找到捉走尤美露的傭兵團的機體。尼爾大統領得知透夜他們來到後，就向茜梨卡公主作出宣戰的提出，若茜梨卡公主方面戰勝的話，她們就可帶走尤美露；否則尤美露就要協助進行其計劃。

初期戰鬥部隊：透夜(＋其中一位聖靈機女駕駛員)、茜梨卡、亞依、史奧謝、菲爾、艾薩、古羅比斯、柯莉蓮、佳澄美
勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅
Turn 2卡爾與敵軍出現
Turn 6敵人華理斯撤退
戰鬥完結：↑亞依、佳澄美、史奧謝、菲爾、艾薩、古羅比斯、茜梨卡、柯莉蓮信賴度(被擊破者↓)、↑與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員好感度

當茜梨卡公主取得勝利後，尼爾大統領的確依照之前所訂下的約定將尤美露放走。可是他卻有另一個條件，就是希望能利用自己所知的情報，與瑪琪所擁有的一個「03K-01」記錄與是次於《里保菲》中所記錄下來的戰鬥資料作交換。在茜梨卡答應尼爾大統領的條件後，便接回尤美露返《里保菲》了。至於尼爾大統領的情報，就是拉魯將《謝



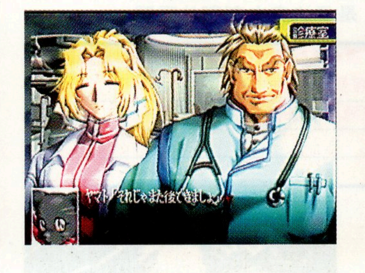


＝奧圖》的技術引入積古里姆之武裝兵器一事；最後，他再次向尤美露提出剛才的要求，說罷便離開了。

由於尤美露在這幾天不論生理和心理也受到太大的負荷，引致不支倒地，就是這樣，透夜便帶她到格邦處為她治療。（取得話題「ユミールのお見舞い2」(使用對象：尤美露)）另外，史奧謝在之前的空中戰鬥時見到一位叫美莉莎(メリッサ)後，心情一直也十分低落，於是透夜便上前開解他。原來美莉莎是他第一位於阿加魯提亞世界認識的好朋友，她原本亦是聖靈機駕駛員，可是卻在與積古里姆軍戰鬥期間因為救他失蹤。幸好他能在之前的戰鬥中再遇上美莉莎，但當他知道她變成敵人後就感到失落，於是透夜便鼓勵他將美莉莎從敵軍救回，才令他的心情放鬆一點。（↑史奧謝信賴度）









Private

層數	位置	出現人物	行動	信賴度／好感度／效果
3F	美也素歌房間	美也素歌	完成2F事情	發生特別事件
2F	病房	尤美露、格邦、美也素歌	使用話題「ユミールのお見舞い2」	尤美露好感、信賴度↑

Scenario 31 下次的來者（Route A）

洛迪斯王子再次與《里保菲》進行通訊，他說由於有很多議員也一顧私利而紛紛逃離，因此與積古里姆的戰鬥並不樂觀。另外，他終於查出「時代之曙」的幕後人物，這人就是尤美露的老師，亦是亞加魯提亞評議會委員長狄爾．勒克巴魯，不過同樣感到可惜的是，在發現其身份時他早已離開阿加魯提亞皇國了。其實洛迪斯王子還有更多情報，由於不太方便利用這樣的通訊方式交談，所以便約定在羅莎莉的





咖啡店內詳談。

剛被查出是「時代之曙」幕後人物的狄爾，帶着貝隆素一同返回其組織基地，目的是為了讓迪必修博士復活而作出支援。雖然他們發現對方的警備提高了不少，但暫時也未成問題，並預定現在就前往《里保菲》處作計劃的準備。

與之前同樣，為了不想被敵人發現《里保菲》的蹤跡，所以着陸地點將會同樣於森林內，不過這次行動的人成員將有所限制。於是尤美露便與佳澄美、亞夜、史奧謝和透夜5人出外，至於其他人就留在艦上，而茜梨卡公主就繼續為「共鳴君1號」作最後調整。

在等待洛迪斯王子期間，透夜見到一位少女在店外看着他，他覺得這少女好像要跟他說話似的，令他感到十分奇怪。（選擇「追いかける」跟着這少女／選擇「気にしない」不理會她）其後，由於王都再次有敵軍出現，而攻擊的地方更是王宮附近，所以透夜他們便立刻返回《里保菲》。現時他們所面對的問題除了是要對付敵軍外，還要盡快將洛迪斯王子救出，所以聖靈機駕駛員便分為2隊作戰。（選擇「鎮壓班」





(同行成員：古羅比斯／艾薩／柯莉蓮／佳澄美)／選擇「救出班」(同行成員：史奧謝／菲爾／亞依／茜梨卡))

進行「鎮壓班」行動
初期戰鬥部隊：透夜(＋同行之其中一位聖靈機女駕駛員)、艾薩、古羅比斯、柯莉蓮、佳澄美
勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅
Turn 2 敵人數目增加
Turn 3 史奧謝、菲爾、茜梨卡、亞依加入部隊
Turn 6敵方撤退
戰鬥完結：↑亞依、佳澄美、史奧謝、菲爾、艾薩、古羅比斯、茜梨卡、柯莉蓮信賴度(被擊破者↓)、↑與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員好感度
進行「救出班」行動
初期戰鬥部隊：透夜(＋「救出班」其中一位同行之聖靈機女駕駛員)、茜梨卡、亞依、史奧謝、菲爾、艾薩、古羅比斯、柯莉蓮、佳澄美
勝利條件：巴祖魯特(里達)破壞
失敗條件：我方全滅
戰鬥完結：↑亞依、佳澄美、史奧謝、菲爾、艾薩、古羅比斯、茜梨卡、柯莉蓮信賴度(被擊破者↓)、↑與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員好感度

戰鬥終於獲得勝利，雖然洛迪斯王子和國王陛下平安無事，王都亦能成功保護，可是列必斯元帥卻不幸身亡，而迪克施王子又跟隨着卡爾王子離開。另外，由於透夜在戰鬥中將羅莎莉的店舖弄毀，所以她唯有與其弟健留在《里保菲》上。

由於「時代之曙」的計劃又再事敗，所以其中一名成員又再埋怨，並開始對狄爾感到不滿，其後更開槍打算將之殺掉。可是，中了槍的狄爾突然沒事的變成另一人，並說他現在的樣子才是本來的容貌，至於其真正身份，就是這組織一直也期待的指導者「巴福利得．迪必修」！





Scenario 32 不被希望斷定者 (Route A)



當迪必修復活後，就立刻取回屬於他的《謝＝奧圖》，並利用通訊器與《里保菲》上各人談話，他與之前的狄爾不同，並滿有把握似的好像要非對付RayBlade不可。艾薩看到這情況後，害怕這是迪必修的陰謀，便吩咐透夜千萬要小心，於是便決定立刻與他戰鬥。

初期戰鬥部隊：透夜(＋其中一位聖靈機女駕駛員)、茜梨卡、亞依、史奧謝、菲爾、艾薩、古羅比斯、柯莉蓮、佳澄美
勝利條件：各狄利烏舒(迪必修)之HP減至50%以下
後期勝利條件：敵方全滅
失敗條件：RayBlade(透夜)破壞
Turn 2健加入部隊、敵人數目增加
Turn 5RayBlade取得劍、迪必修撤退
戰鬥完結：↑亞依、佳澄美、史奧謝、菲爾、艾薩、古羅比斯、茜梨卡、柯莉蓮信賴度(被擊破者↓)、↑與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員好感度

在戰鬥期間，除了一直也很想駕駛聖靈機的健擅自乘着積爾科進入戰場外，尤美露將RayBlade的真正武器「神劍載科遜」傳送過來也對部隊有很大的幫助；其中特別是透夜利用神劍所使出的必殺技「雷剛凱斬」，更能攻擊到迪必修不少能源，不過很可惜他最後竟逃走了。

卡爾王子帶着迪克施王子離開到其房屋後，就將洛迪斯王子並非其父皇所親生的事告知迪克施。另一方面，茜梨卡公主從皇宮中得到國皇駕崩的消息，而在此時，洛迪斯王子也與《里保菲》上各人宣佈，自己並非阿加魯提亞國王的兒子。不過他知道卡爾王子必定是由於知道國王駕崩的消息，才將迪克施王子帶走，為了國家的安危起見，便決定立刻舉行喪禮並上位成為國王。









Private

層數	位置	出現人物	行動	信賴度／好感度／效果
—	—	—	開始「Private」	選擇「諭してみる」／選擇「気楽に考えるように言う」↑佳澄美好感、信賴度／↑佳澄美好感度
3F	美也素歌房間	美也素歌	談話	取得話題「ミヤスコの首のアザ」(使用對象：美也素歌)

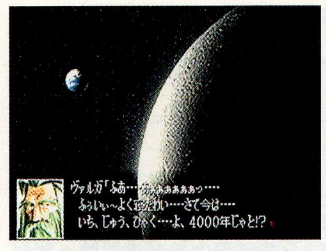
Scenario 33 心之水滴 (Route A)



迪必修博士的復活令《謝＝奧圖》基地的成員非常高興，原來基地內所有人也是在109年前所發生的「《謝＝奧圖》的恐怖」事件中進行時空轉移。現在他們雖然還未能集合到所有進行時空轉移的成員，可是他們仍繼續努力地調整神祕武器以便隨時發動。

在宇宙的某一處，有一位叫華魯加的老人剛睡醒，當他知道他認識的人早已睡醒並離開他，便趕快返回地球處。

雖然洛迪斯王子已上位，而他提出盡早完終戰爭的建議亦人民和評議會會員也十分支持他，可是這卻需要亞魯加提亞皇國的所有軍隊一同作戰，完全與之前他提議避免戰爭的想法不同。與此同時，洛迪斯國王就利用通訊命令透夜他們立刻與敵軍作戰，令他們更加認為洛





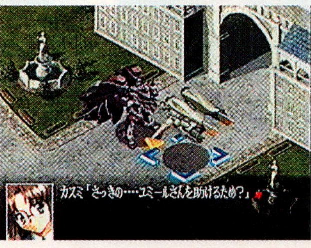
迪斯國王在取得權力後性格也改變了。茜梨卡公主聽到透夜他們懷疑洛迪斯國王感到不滿，而古羅比斯亦認為他們可能有所誤解，所以他們還是專心於對負《謝＝奧圖》，並再前往聖地商討對策。當到達聖地的時候，他們再次遇上雷奧特，因此便不得不與拉魯戰鬥了。

初期戰鬥部隊：透夜（＋其中一位聖靈機女駕駛員）、7位聖靈機駕駛員
勝利條件：佳安臣（貝隆素）破壞／雷奧特（拉魯）破壞／柏魯提諾斯（莎露）破壞
失敗條件：RayBlade（透夜）破壞
Turn 2拉魯撤退
Turn 3拉魯再次加入戰場
戰鬥勝利：↑一同戰鬥之7位聖靈機駕駛員信賴度（被擊破者不變）
戰鬥完結：↑一同戰鬥之7位聖靈機駕駛員信賴度（被擊破者↓）、↑與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員好感度

在戰鬥中拉魯突然離開戰場，他來到《里保菲》船艦上，當他見到尤美露的時候不禁吃了一驚，因為她與其認識的一位失散成員威寧麥絲的樣子非常相似，於是他就問她的名字，還說她是那人的女兒，令尤美露不知所措。

在戰事完畢後，敵人莎露竟説RayBlade竟然是第六架《謝＝奧圖》機體，所以在返回聖地後，伊維路便向各人解釋RayBlade的確是與《謝＝奧圖》出自同一系譜。可是它卻是由人類的意志來操控，所以若此機落在壞人手上同樣是一架可怕的機體。她知道此事的原因，是由於她在29年前從一位叫「威寧麥絲．菈提艾（ウェニマス・ラティーア）」的人得知；至於那位威寧麥絲就是在109年前所發生的「《謝＝奧圖》的恐怖」事件中進行時空轉移的人，她是反對迪必修博士計劃的，所以她就在那時將RayBlade交給伊維路看管。

當其他人知道RayBlade的秘密後，也紛紛返回自己的房間休息，可是尤美露卻仍然留在伊維路房間內，原因是她剛才聽到拉魯説她就是威寧麥絲的女兒，所以就想問伊維路此事的真相。沒想到拉魯沒有胡亂猜測，尤美露的確是威寧麥絲的女兒！





（續）Scenario 18 寧靜的熱情（Route B）





返回聖地後，洛迪斯王子他分們就提起佳澄美的事，她很希望能夠協助透夜他們一同駕駛着聖靈機作戰。但當柯莉蓮聽後，認為佳澄美是有心跟透夜一起多於有心為這世界而戰，令她感到有點氣憤。（選擇「カスミを庇う」↑佳澄美好感、信賴度、取得話題「かつてのオーレリィ」（使用對象：柯莉蓮）／選擇「だまってる」不變）佳澄美聽後，頓時覺得自己來到這世界為大家帶來很多麻煩，但經過透夜的安慰後，她才令心情轉好一點。

至於與透夜他們一同乘坐《里保菲》的生命工學學者貝隆素，由於他帶了敵人非常重要的寶貴資料來，所以洛迪斯便帶他與伊維路詳談之後的行動對策，至於嘉隆特和絲艾露就打算決定返回古朗地蒙整備軍事，其他人聽到後也各有意見，有些人就打算調查機關，而有些人就打算參加約古解放的戰鬥。（選擇：「調査機関として行動」調查機關（進入Scenario 19[返回Route A]）、↓亞依信賴度／「ヨーク解放に参戦」參加約古解放的戰鬥（進入Scenario 26）、↑菲爾信賴度）之後，經過決定後，他們便照着透夜的意思行動。

他們由於安全理由而把RayBlade帶上《里保菲》，可是在這時候，卻有一位叫瑪琪的女孩與一架機械人偷偷潛入《里保菲》內，準備盜取RayBlade的資料……









Scenario 26 創始之箭（Route B）

Private

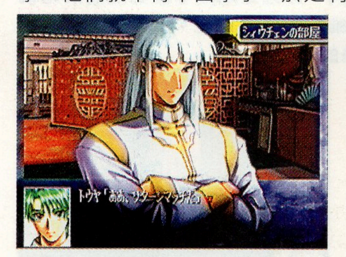
層數	位置	出現人物	行動	信賴度／好感度／效果
－	－	－	開始「Private」、選擇「次からは本人承諾を得ること。いいな？」	古羅比斯信賴度↑、柯莉蓮好感、信賴度↑
4F	亞依房間	亞依	談話	亞依好感、信賴度↑
	柯莉蓮房間	柯莉蓮	於1F遇見柯莉蓮、古羅比斯時不要選擇「オーレリィを追いかける」，使用話題「かつてのオーレリィ」	柯莉蓮好感、信賴度↑
3F	廚房	詩舒	選擇「たしかにそれはそうだな」	史奧謝信賴度↑
	古羅比斯房間	古羅比斯	談話	古羅比斯信賴度↑、取得話題「クロビスのレッスン」
	佳澄美所間	佳澄美	選擇「それじゃ、頼む」	佳澄美好感度↑、取得話題「カスミの栽縫」（使用對象：佳澄美）
2F	船艙	佳澄美、尤美露	談話	佳澄美、尤美露好感、信賴度↑
	船艙	茜梨卡	談話	茜梨卡信賴度↑
1F	第二聖靈機格納庫	柯莉蓮、古羅比斯	選擇「オーレリィを追いかける」	柯莉蓮信賴度↓、取得話題「オーレリィの涙の理由」（使用對象：柯莉蓮）

透夜他們決定參加約古解放的戰鬥後，就與嘉隆特和絲艾露一同到古朗地蒙。在行程途中，尤美露就向各人解釋往後的行動，他們會首先到古朗地蒙的一個秘密基地內與約古軍隊會合，然後就會分「陽動隊」和「實行隊」兩隊來行動。陽動隊是由嘉隆特指揮，主要目的是要警告積古里姆軍停止入侵；至於實行隊則是由絲艾露指揮，主要目的是要佔據富蘭姆亞祿古城。

當《里保菲》到達秘密基地時，剛好積古里姆軍亦同時發現這基地所在，軍隊的隊長古拿度（グラード）更向基地內的人警告要於2小時內投降，否則便會作出武力行動。由於距離限定時間太短，所以唯有依靠《里保菲》奪回富蘭姆亞祿古城，因此他們就在限時內將重要物資放置於《里保菲》上。而在此時，有另一隊積古里姆軍向這基地作出攻擊，他們就不得不出擊了，於是利迪斯和透夜他們負責對付軍隊、嘉隆特就乘《里保菲》先到富蘭姆亞祿古城，而一名老將格路那（ガルナ）就留待看守基地。

初期戰鬥部隊：透夜、2位聖靈機駕駛員（↑所選擇之2位聖靈機駕駛員之信賴度）、利迪斯
勝利條件：5個回合內成功保護指定領域
失敗條件：敵方入侵領域／我方全滅
戰鬥完結：↑一同戰鬥之2位聖靈機駕駛員信賴度（被擊破者↓）

在戰鬥開始時，Yamato發現在戰場內放置有3個威力強勁計時炸彈，於是，留守在基地的格路那就在3分鐘時限內將裝備拆除。雖然他很努力地拆除，可是最後還剩下一個，為了保護基地，格路那便打算帶着它一同跳落山崖。敵人見他們偷襲事敗，便帶着軍隊離去；而透夜他們也離開基地，與《里保菲》會合。









Scenario 27 動搖的心（Route B）





初期戰鬥部隊：除透夜與Scenario 26所選擇的2位聖靈機駕駛員以外的聖靈機駕駛員
勝利條件：直至第5回合前不被敵人入侵指定地點
後期勝利條件：？回合前積爾科（透夜）不被敵方破壞
失敗條件：積爾科（透夜）破壞
Turn 3敵人數目增加
Turn 4於Scenario 26所戰鬥的4位聖靈機駕駛員加入部隊、敵人美莉莎出現
Turn 5敵軍撤退

至於乘坐《里保菲》離開的人們，在到達富蘭姆亞祿古城城外後，就與積古里姆的敵軍交戰；而在戰鬥中途，透夜他們亦趕到加入戰場。在戰事完畢後，透夜就將格路那的死訊宣佈，同時他亦為自己不能阻止其行動而內疚，可是他也只是為了幸福的未來而死，所以透夜唯有放下悲痛繼續努力。

茜梨卡公主終於完成製造能破壞《謝＝奧圖》防護網的機器「共鳴君1號」，亦宣佈聖靈機將能夠繼續進行強化改造，令聖靈機可以更加強勁，這樣相信必能對透夜他們在日後所面對的戰鬥更有幫助。

另一方面，潛入《里保菲》中盜取RayBlade資料的瑪琪，因為肚餓的關係而進入了食堂，可是她被卻迪洛克發現了。由於迪洛克知道瑪琪是一名記者，這會對《里保菲》的一切資料保安也很有危險，所以便帶她到船艙處見尤美露。原來瑪琪是菲爾的姐姐，她來的目的就是要確認尤美露她們是否準備與《謝＝奧圖》戰鬥，就是這樣，尤美露就批準她逗留在《里保菲》內。

而史奧謝在之前的戰鬥中見到一位叫美莉莎（メリッサ）後，心情一直也十分低落，於是透夜便上前開解他。原來美莉莎是他第一位於阿加魯提亞世界認識的好朋友，她原本亦是聖靈機駕駛員，可是卻在與積古里姆軍戰鬥期間因為救他失蹤。幸好他能在之前的戰鬥中再遇上美莉莎，但當他知道她變成敵人後就感到失落，於是透夜便鼓勵他將美莉莎從敵軍救回，才令他的心情放鬆一點。（↑史奧謝信賴度）





Scenario 28 最後之騎士（Route B）

貝隆素留在《里保菲》已一段日子，而他的研究亦大致完成，所以便打算與透夜他們告別。至於在富蘭姆亞祿古城內，又再次有積古里姆軍入侵，這次的軍隊明顯地比上次的強大了很多，為了安全起見，嘉隆特就決定分兩隊出擊；一隊是利用從後路作出突襲的「輜重隊奇襲部隊」，而另一隊則是利用有經驗的強勁機體來動搖敵軍用的「本陣強襲部隊」。於是，尤美露就依照各人的能力來分配部隊成員，至於透夜則由他自己決定。當佳澄美見各人也為這世界而戰，自己亦想加入協助，而透夜就給他一點意見。（選擇「わかつた。でも無理はすんなよ」↑佳澄美好感度／選擇「それはカスミ自身が決めることだ」不變）（選擇「ああ、わかった（輜重隊奇襲部隊）」↑尤美露信賴度／選擇「いや、強襲部隊にしてくれ（本陣強襲部隊）」不變／選擇「もう一度、人員の割り振りを教えて」再次說明成員分配、重新選擇此決定）

進行「輜重隊奇襲部隊」行動
初期戰鬥部隊：透夜、亞依、茜梨卡、史奧謝、菲爾、柯莉蓮、絲艾露
勝利條件：破壞所有運糧船
後期勝利條件：從右上方的地方離開戰場／令敵方全滅
失敗條件：積爾科（透夜）破壞
戰鬥完結：↑同行的聖靈機駕駛員信賴度

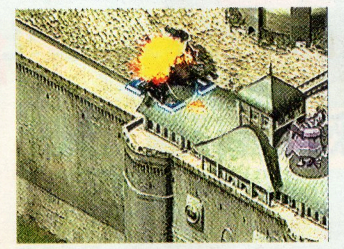
進行「本陣強襲部隊」行動
初期戰鬥部隊：透夜、古羅比斯、艾薩、嘉隆特、利迪斯
勝利條件：積爾科（透夜）要一直至第7回合仍然生存
後期勝利條件：古連柯魯（古拿度）破壞
失敗條件：積爾科（透夜）破壞
戰鬥完結：↑亞依、佳澄美、史奧謝、菲爾、艾薩、古羅比斯、茜梨卡、柯莉蓮信賴度（被擊破者↓）

古拿度在被擊倒後，覺得自己不能救回其妻子與女兒感到慚愧，於是打算引發自爆器自行了斷生命，但卻被佳澄美上前阻止並安慰他。雖然古拿度認同佳澄美的說法，可是就是因為這樣，他便要將其敵人，也即是聖靈機駕駛員擊敗；於是他就向佳澄美作出攻擊，而她為了保護自

己，向了古拿度攻擊並將之擊破。佳澄美沒想到其攻擊力是那麼強勁，所以當她看到自己竟然殺了人後，就變得神情呆滯。另外，在絲艾露一隊戰鬥期間，她們所遇到的其中一位敵人竟然是泰朗！可是利迪斯並不感到奇怪，他認為泰朗是一位可以為私利而背叛的人。

至於剛才被佳澄美擊倒的古拿度，約古軍隊終於也找到他，由於他還未死，所以就帶他到醫療室進行搶救；幸好他只屬皮外傷，佳澄美得知後才放下心頭大石。原來他之前說自己不能救回其家人，是由於積古里姆將他們當作人質，若古拿度不能成功戰勝的話，其家人就會有生命危險。尤美露知道古拿度的苦衷後，就打算趕到其家人所在的地方將之救出。




Scenario 29 被清算的過去（Route B）





被絲艾露她們擊敗的泰朗，現在正於積古里姆大統領賀里末的執務室中休養，

賀里末見泰朗醒來後，就前來與他談論了一會；談話間，賀里末就說其實他知道泰朗只是為了要調查《謝＝奧圖》才投降於積古里姆，並說出侵略約古和暗殺雅露芳蓮娜女王的計劃是由他提出，之後就將泰朗控制住了。

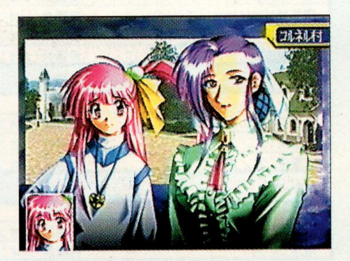
古拿度為了感激尤美露救出其家人，便決定把積古里姆侵略的秘密告知她們；原來這是由於賀里末大統領為了取得約古的召喚設施、聖靈機與及其資料，而提出侵略的建議。初時他們是不想侵略約古的，可是卻在不知何因下所有人突然也支持這決定，而他就是因為這原因才被迫出戰。

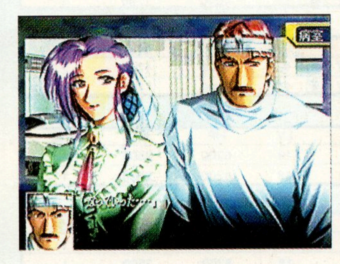
透夜見佳澄美的心情還是很低落，便來到瞭望台打算利用談話來開解她。由於透夜自小就與佳澄美是青梅竹馬，所以非常明白她的心情，在他的鼓勵下，她終於也再露笑顏，繼續往後的戰鬥。（選擇「なんとなくそんな気がしてな」↑佳澄美好感度／選擇「カスミだったらここだと思ってな」↑佳澄美信賴度

選擇「カスミを励ます」↑佳澄美信賴度／選擇「黙っておく」不變）
初期戰鬥部隊：透夜、佳澄美、7位聖靈機駕駛員
勝利條件：敵方全滅
後期勝利條件：將往北行的敵機破壞
失敗條件：積爾科（透夜）破壞
戰鬥完結：↑同行之聖靈機駕駛員信賴度（被擊破者↓）

將積古里姆軍的大尉擊敗後，雖然仍留下其他士兵，可是原來他們是不信服使用手段卑劣行為的大尉，所以在他們忠告要小心這卑鄙的大尉後，就讓透夜通過了。進入各奴尼魯村（コルネル村）後，透夜就帶古拿度家人到《里保菲》與他重聚。由於古拿度一家也非常安全，而各奴尼魯村的人民亦為了自身安全而離開村莊，所以《里保菲》亦可返回富蘭姆亞祿古城。（取得話題：「セルカのレクチャー」（使用對象：古露露））









Private

層數	位置	出現人物	行動	信賴度／好感度／效果
4F	走廊	亞依、古羅比斯	談話	－
3F	美也素歌房間	美也素歌	談話	發生特別事件
2F	走廊	尤美露	選擇「担ぎ上げて医務室まで運ぶ」／選擇「説得して医務室へつれていく」／選擇「なにもしない」	尤美露好感度↑、取得話題「ユミールのお見舞い2」（使用對象：尤美露）／尤美露信賴度↑、取得話題「ユミールのお見舞い2」（使用對象：尤美露）／不變
	病房	尤美露、美也素歌、格邦	使用話題「ユミールのお見舞い2」、選擇「手を握る」	↑尤美露好感、信賴度
－	－	－	完成「Private」	佳澄美、亞依好感度↑，取得話題「押し倒し事件のこと」（使用對象：佳澄美）









TO BE CONTINUED





TEXT BY：赤目黑龍

鳴謝：瑞華行

第1部：地上激動篇 攻略第3回

第13話 從魂之故鄉來的訪客[美國・紐約]

勝利條件：敵方全滅

失敗條件：自軍全滅

這是一場聖戰士和聖戰士之間的鬥爭，所以出場的當然和聖戰士有關，而在中便只有座間翔有這個資格。而在這話之中，座間翔的敵人同樣是來自拜士頓的「托度」……

在這話之中，雖然是甚麼機體也要出擊的，不過，這裡要小心一點，因為人之中有不少是聖戰士，所以，光線兵器對他們而言可說是完全沒有效用的，因此大家不能太過依靠光線兵器，然而，實彈兵器對聖戰士的命中率又是極之的低，單憑以上的原因，大家應該明白這場戰鬥是非常難打的。

在戰鬥之中，玩者要小心一點，便是在敵人之中的「晏斯頓古利多」，這敵人的來歷不明，不過這點並不要緊，最重要的是他的攻擊，其光線砲攻擊是有8格的距離，所以在隊中根本沒有一部機可以和他玩射程，唯有利用他唯一的缺點——沒有1格的對空攻擊，只要出飛行機體和他打埋身戰便可以有機會取勝了。

而托度方面，是可以利用座間翔來說得的，而且這人物日後將會是一成員之中的一員猛將呢！

自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
飛龍要塞(ガンドール)	葉月博士
登霸(ダンバイン)	座間翔(ショウ)
自選12機	

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
比歷斯(ビアレス)	托度(トッド)	21	4100	2500	1
比歷斯(ビアレス)	多歷古兵(ドレイク兵)	16	3900	2500	2
比歷斯(ビアレス)	多歷古兵(ドレイク兵)	15	3900	2500	1

敵方初期機體(B)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
歷布拉根(レプラカーン)	多歷古兵(ドレイク兵)	16	4800	1900	2
歷布拉根(レプラカーン)	多歷古兵(ドレイク兵)	15	4800	1900	2

敵方初期機體(C)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
多拉姆(ドラムロ)	多歷古兵(ドレイク兵)	16	4000	1700	3
多拉姆(ドラムロ)	多歷古兵(ドレイク兵)	15	4000	1700	1

敵方初期機體(D)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
多拉姆(ドラムロ)	多歷古兵(ドレイク兵)	16	4000	1700	2
多拉姆(ドラムロ)	多歷古兵(ドレイク兵)	15	4000	1700	2

敵方初期機體(E)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
晏斯頓古利多(アインストグリート)	？？？	19	6200	2500	1
晏斯頓古利多(アインストグリート)	？？？	18	6200	2500	1

敵方初期機體(F)

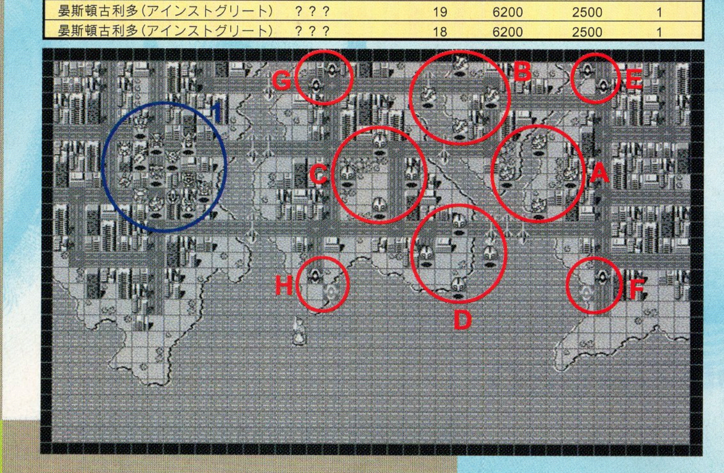
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
晏斯頓古利多(アインストグリート)	？？？	19	6200	2500	1
晏斯頓古利多(アインストグリート)	？？？	18	6200	2500	1

敵方初期機體(G)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
晏斯頓古利多(アインストグリート)	？？？	19	6200	2500	1
晏斯頓古利多(アインストグリート)	？？？	18	6200	2500	1

敵方初期機體(H)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
晏斯頓古利多(アインストグリート)	？？？	19	6200	2500	1
晏斯頓古利多(アインストグリート)	？？？	18	6200	2500	1



第14話強襲[東南亞・秘密基地]

勝利條件：敵方全滅

失敗條件：自軍全滅

得到可靠的情報，飛龍要塞的成員發現了自軍護的秘密基地，所以他們便向東南亞出發。在這話之中，主角是08小隊的「斯羅」和自護軍的「愛娜」，不過，在這話之中，斯羅是仍未能說得愛娜的。

而在這話之中，有一個非常獨特的情況，便是一開始之時，因為在第1回合是不會有敵人出現的，所有的敵人會在第2回合一次過出現！其中當然包括了自護軍的新型MA「阿布煞拉斯」，而駕駛這MA的便是「愛娜」。

在敵人之中，除了戰鬥力強橫的「阿布煞拉斯」之外，「漢布拉比」和「桀布蘭」便是這話之中比較強的機體了，除了有一定的戰鬥力之外，這兩部機體也有變形能力，幸而在這裡敵人是不會變形作戰的，然而，他們有著非常高的機動力，這令他的迴避力變得異常厲害。

在戰術的運用上，這話之中應該先對付在最敵陣最前方的瑞沙，不過大家要小心他的飛彈，雖然殺傷力不是太大，不過亦不能不提防，最好還是用巨大機械人打頭陣吧！

其次要小心的便是「羅列斯」的「老虎改」，這機體已經得到了一定的強化，所以戰鬥力已經和之的有一段距離，不過只要用鐵甲萬能俠的「大車輪鐵甲飛拳」(加上熱血)便可以一擊將他消滅。

自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
飛龍要塞(ガンドール)	葉月博士
Ez-8	斯羅(シロー)
自選14機	

敵方初期機體(A)[第2回合自軍PHASE後出現]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
阿布煞拉斯(アプサラス)	愛娜(アイナ)	21	10600	5000	1
漢布拉比[MS](ハンブラビ)	自護兵(ジオン兵)	16	5500	1500	2
漢布拉比[MS](ハンブラビ)	自護兵(ジオン兵)	15	5500	1500	2

敵方初期機體(B)[第2回合自軍PHASE後出現]

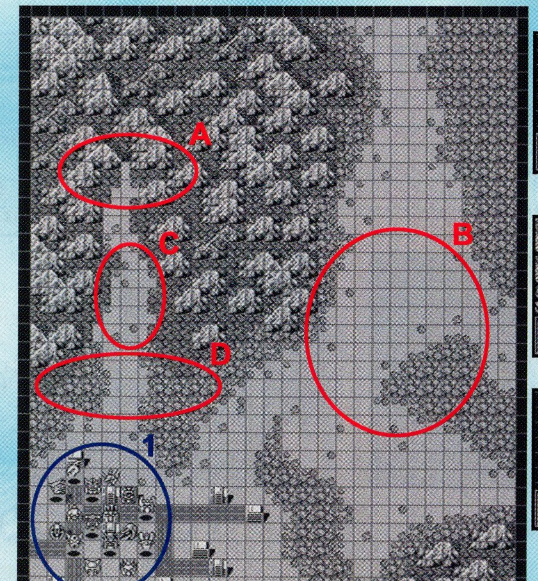
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
老虎改(グフカスタム)	羅列斯(ノリス)	23	6000	4000	1
京寶梵(ケンプファー)	自護兵(ジオン兵)	16	4400	2000	2
京寶梵(ケンプファー)	自護兵(ジオン兵)	15	4000	2000	1
漢布拉比[MA](ハンブラビ)	自護兵(ジオン兵)	16	5500	1500	2
漢布拉比[MA](ハンブラビ)	自護兵(ジオン兵)	15	5500	1500	2
桀布蘭[MS](ギャプラン)	自護兵(ジオン兵)	16	5200	1500	3
桀布蘭[MS](ギャプラン)	自護兵(ジオン兵)	15	5200	1500	1

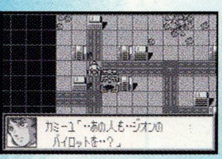
敵方初期機體(C)[第2回合自軍PHASE後出現]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
多歷臣(ドライセン)	自護兵(ジオン兵)	16	5800	2200	2
京寶梵(ケンプファー)	自護兵(ジオン兵)	16	4400	2000	1
京寶梵(ケンプファー)	自護兵(ジオン兵)	15	4000	2000	2

敵方初期機體(D)[第2回合自軍PHASE後出現]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
瑞沙(ズサ)	自護兵(ジオン兵)	16	6200	1200	2
瑞沙(ズサ)	自護兵(ジオン兵)	15	6200	1200	2









第15話　我是我，你是米尼露[中亞・砂漠地帶]

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：自軍全滅

這是一場説易不易，説難不難的戰鬥，因為在這話之中，敵人的實力不是太高，唯一要小心的敵人便是一開便在自軍正上方的「B」敵人，因為他們有著相高的HP，而且這些機體的戰鬥力亦相當不俗。

要對付「B」的敵人，最好便是利用有高迴避能力的聖戰士，尤其是登霸，他真是最好的人選。至於在右邊的其他敵人，他們不會上麼快便來到，所以可以遲一步才解決他們。

而在第3個回合，真正的敵人便會出現，他便是破嵐萬丈的敵人「米尼露」，他更將萬丈的好朋友「BEAUTY」、「麗香」和「多寶」也洗了腦，令他們駕駛機械獸向泰坦3擊，這時候，萬丈也來到了，不過這時候任憑萬丈如何的説得也是不能令3人清醒過來的，只有將「米尼露」的機械人擊倒才能令他們回復過來，不過，大家要記著，不要傷害他們3人啊！

這名叫「米尼露」的敵人的戰鬥力不是太過高，不過要打倒她也要一點的時間才行，當然，這又是要巨大機械人出動的時候了！而且記著，絕對不能殺害「BEAUTY」、「麗香」和「多寶」啊！

葉月「こんなところに建物が…？
基地とは違うようだが」

自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
飛龍要塞(ガンドール)	葉月博士
自選12機	

自軍增援機體(2)[敵軍增援G出現後]

機體	駕駛者
泰坦3(ダイターン3)	破嵐萬丈

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
密丹加(マッタンガー)	機械人兵(メガノイド兵)	16	6600	2200	1
密丹加(マッタンガー)	機械人兵(メガノイド兵)	15	6600	2200	2

敵方初期機體(B)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
密丹加(マッタンガー)	機械人兵(メガノイド兵)	16	6600	2200	2
密丹加(マッタンガー)	機械人兵(メガノイド兵)	15	6600	2200	1

敵方初期機體(C)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
瑞沙(ズサ)	自護兵(ジオン兵)	16	6800	1200	1
瑞沙(ズサ)	自護兵(ジオン兵)	15	6800	1200	2

敵方初期機體(D)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
埃埃(アイアイ)	機械人兵(メガノイド兵)	16	3000	500	3

敵方初期機體(E)

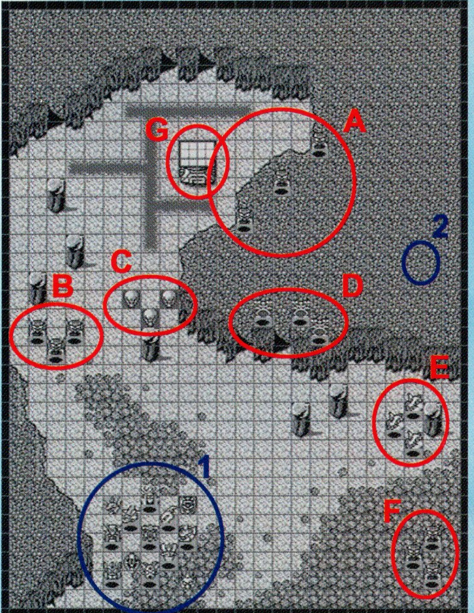
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
歷布拉根(レプラカーン)	機械人兵(メガノイド兵)	16	5400	1900	2
歷布拉根(レプラカーン)	機械人兵(メガノイド兵)	16	5400	1900	1

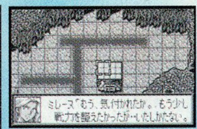
敵方初期機體(F)

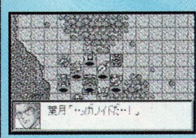
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
密丹加(マッタンガー)	機械人兵(メガノイド兵)	16	6600	2200	1
密丹加(マッタンガー)	機械人兵(メガノイド兵)	15	6600	2200	2

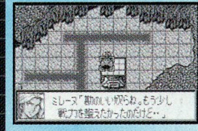
敵方增援機體(G)[第3回合敵軍PHASE]

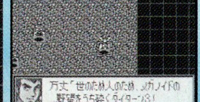
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
巨大機械獸・米尼露(マガボーグ・ミレーヌ)	米尼露(メレーヌ)	21	???	8000	1
合成獸阿尼希姆(合成獸アミヘルム)	BEAUTY(ビューティ)	19	5600	2000	1
合成獸阿尼希姆(合成獸アミヘルム)	麗香(レイカ)	19	5600	2000	1
合成獸阿尼希姆(合成獸アミヘルム)	多寶(トッポ)	19	5600	2000	1











第16話　異變[南美・查布羅]

勝利條件：敵方全滅　　失敗條件：自軍全滅

這一話實在是一場非常難打的戰鬥，因為一開始之時大家便要面對一大埋的強勁敵人，「晏斯頓古萊軒」和「晏斯頓古利多」也是HP高而且防禦力強的敵人，就算是敵軍第1次的增援也是這些敵人，所以玩者要小心應付，玩者亦應靠這些敵人來令自軍之人的巨大機械人的駕駛者氣力快速提升，以應付之後敵人。

在戰術方面，玩者應稍為移動，因為這裡的敵人數目比較少，而且就算是人增援也不會太多，理論上玩者是可以應付的，而且如果合乎要求，飛影的出現地點便會更加接近了(地點2)，這對作戰是有百利而無一害的。

而最後出現的敵人將會在第7回合出現，這些敵人可不是甚麼強勁的傢伙，其中只有「加魯達」的「布蘭保路」是比較強的，幸而他們是在右上角出現的，如果大家依筆者的指示一開始便向上稍為移動的話，便一定有時間準備作戰。

ガルーダ「ほう、やっておるようだな…

自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
飛龍要塞(ガンドール)	葉月博士
自選15機	

自軍[NPC]增援機體(1)[敵軍第2次增出現後]

機體	駕駛者
飛影	飛影

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
晏斯頓古萊軒(アインストクノッヘン)	???	19	6200	2500	1
晏斯頓古萊軒(アインストクノッヘン)	???	18	6200	2500	1
晏斯頓古利多(アインストグリート)	???	19	6400	2500	1
晏斯頓古利多(アインストグリート)	???	18	6400	2500	1

敵方初期機體(B)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
晏斯頓古利多(アインストグリート)	???	19	6400	2500	1
晏斯頓古萊軒(アインストクノッヘン)	???	18	6200	2500	1

敵方初期機體(C)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
晏斯頓古萊軒(アインストクノッヘン)	???	19	6200	2500	1
晏斯頓古利多(アインストグリート)	???	18	6400	2500	2

敵方初期機體(D)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
晏斯頓古萊軒(アインストクノッヘン)	???	19	6200	2500	1
晏斯頓古利多(アインストグリート)	???	18	6400	2500	2

敵方初期機體(E)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
晏斯頓古萊軒(アインストクノッヘン)	???	19	6200	2500	1
晏斯頓古萊軒(アインストクノッヘン)	???	18	6200	2500	1
晏斯頓古利多(アインストグリート)	???	19	6400	2500	1
晏斯頓古利多(アインストグリート)	???	18	6400	2500	1

敵方初期機體(F)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
晏斯頓古利多(アインストグリート)	???	18	6400	2500	1

敵方增援機體(G)[第3回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
晏斯頓古萊軒(アインストクノッヘン)	???	19	6200	2500	1

敵方增援機體(H)[第3回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
晏斯頓古利多(アインストグリート)	???	18	6400	2500	1

敵方增援機體(I)[第3回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
晏斯頓古萊軒(アインストクノッヘン)	???	18	6200	2500	1

敵方增援機體(J)[第3回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
晏斯頓古萊軒(アインストクノッヘン)	???	19	6200	2500	1

敵方增援機體(K)[第3回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
晏斯頓古利多(アインストグリート)	???	18	6400	2500	1

敵方增援機體(L)[第3回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
晏斯頓古利多(アインストグリート)	???	19	6400	2500	1

敵方增援機體(M)[第3回合敵軍PHASE]

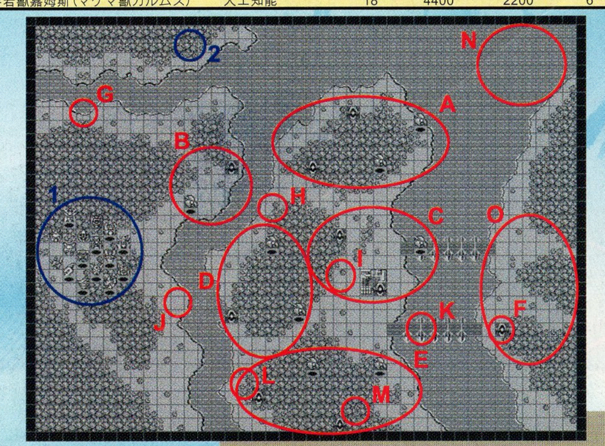
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
晏斯頓古萊軒(アインストクノッヘン)	???	19	6200	2500	1

敵方增援機體(N)[第7回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
布蘭保路(ブランブル)	加魯達(ガルーダ)	18	18000	10000	1
溶岩獸狄蒙(マゲマ獸デモン)	人工知能	18	6000	2300	3

敵方增援機體(O)[第7回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
溶岩獸嘉姆斯(マゲマ獸ガルムス)	人工知能	18	4400	2200	6



第17話　在荒野吹起的戰鬥之風[日本・南原コネクション]

勝利條件：敵方全滅

失敗條件：南原研究所被敵軍侵入・自軍全滅

這一話的戰鬥又再次回到南原研究所，不過，和上一戰完全不同，因為這一戰是完全的要死守，且敵人方面更加是完全的強化本呢！所以大家如果一直也沒有為自己的機體強化的話，強化可能是唯一的生望呢！

因為在這裡的敵人，有著相當高的命率，這可說是對自軍非常不利的情況，雖然自軍一定要死守在南原研究所之中，不過，敵人的攻擊會是從四方八面來的，所以，玩者對自己的兵力分佈要非常小心，而最重要的便是上方和右下方，因為這便是敵方兵力最集中的地方，如果不派多些巨大機械人駐守在這些地方，可以肯定會有大的損傷呢！

敵方的增援方面，便是由「煞京」駛的「根狄」，他們會在自軍出的地方出現，所以如果在之不能將下方的敵人消滅的話，便一定會被上下夾攻，這是極之危險的事情，玩者最好可以在上方放鐵甲萬能俠，因為在這時候，他應該可以使用能達到「一擊必殺」的「大車輪鐵甲飛拳」，這將會是戰鬥之中的勝負關鍵呢！

自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
飛龍要塞(ガンドール)	葉月博士
自選11機	

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
巨大加魯達(ビッグガルーダ)	加魯達(ガルーダ)	32	22000	12000	1
溶岩獸狄蒙(マグマ獸デモン)	美雅(ミーア)	15	6200	2300	1
溶岩獸嘉姆斯(マグマ獸ガルムス)	人工知能	16	4200	2200	4
溶岩獸嘉姆斯(マグマ獸ガルムス)	人工知能	15	4200	2200	2

敵方初期機體(B)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
溶岩獸馬斯布朗(マグマ獸マスプロン)	人工知能	15	6800	2700	1
溶岩獸狄蒙(マグマ獸デモン)	人工知能	16	5600	2300	3

敵方初期機體(C)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
溶岩獸馬斯布朗(マグマ獸マスプロン)	人工知能	15	6800	2700	1
溶岩獸狄蒙(マグマ獸デモン)	人工知能	16	5600	2300	3

敵方初期機體(D)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
溶岩獸馬斯布朗(マグマ獸マスプロン)	人工知能	15	6800	2700	1
溶岩獸狄蒙(マグマ獸デモン)	人工知能	16	5600	2300	3

敵方增援機體(E)[第5回合敵軍PHASE]

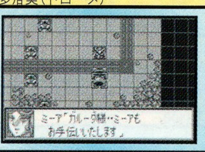
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
根狄(ガンテ)	煞京(シャーキン)	23	22400	15000	1
巨烈獸馬丹加(巨烈獸マダンガー)	人工知能	16	7200	2300	1
巨烈獸馬丹加(巨烈獸マダンガー)	人工知能	15	7200	2300	1

敵方增援機體(F)[第5回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
基路狄(ギルディーン)	人工知能	16	6600	2100	1
多洛美(ドローメ)	人工知能	15	3300	1000	2

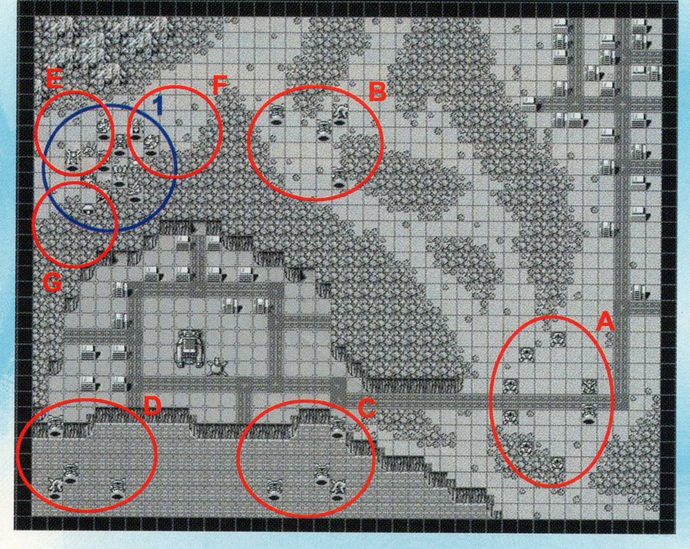
敵方增援機體(G)[第5回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
基路狄(ギルディーン)	人工知能	15	6600	2100	4
多洛美(ドローメ)	人工知能	16	3300	1000	2









第18話　皇子，最後的賭搏[大西洋近海・火山島]

勝利條件：敵方全滅　　失敗條件：自軍全滅

經過多次的失敗之後，煞京王子決定孤注一擲，這次他捉住了洸的父親，為了要求出父親，洸一定要將煞京擊倒，而在這場戰鬥之中，最重要的便是軍的路線，因為在這話之中絕對不能像其他話數般用「守株待兔」的戰術。

在戰鬥開始之後，玩者一定要盡快向版圖中間移動，因為這是一種「避禍」的好方法，而且在中央住置的敵人全是一些比較弱的「多洛美」，這些敵人最好便是用來為巨大機械人駕駛者增加氣力，以應付煞京的戰鬥。不過，向左上角前進時要小心從煞京身邊移過來的「基路狄」，他們除了外型和雷登差不多外，而且亦有著非常長程的攻擊，一不小心肯定會傷亡慘重！

之前説要大家走到中央或者左上角的原因，在第6回合大家便會非常清楚，因為敵人的增援在自軍的出現地點出現，如果不一早走的話便會被打個正著，慘！而最好便是用聖戰士上前作前鋒，因為以他們的回避能力，敵人應得難打中他們的。

而最後一點，便是煞京的機械人因為沒有飛行能力的，所以步速非常差，大家是有足夠時間來作好一切準備來殺死他的，而最重要是一定要留一些「熱血」、「必中」等精神指令來「招呼」煞京呢！

自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
飛龍要塞(ガンダール)	葉月博士
雷登(ライディーン)	洸
保魯卡(ブルーガー)	神宮寺
自選9機	

自軍增援機體(2)[第7回合自軍PHASE]

機體	駕駛者
飛影	飛影

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
煞京皇子(プリンス＝シャーキン)	煞京(シャーキン)	23	29000	12000	1
基路狄(ギルディーン)	人工知能	16	6600	2100	1
基路狄(ギルディーン)	人工知能	15	6600	2100	1
巨烈獸馬丹加(巨烈獸マダンガー)	人工知能	16	7200	2300	2
巨烈獸馬丹加(巨烈獸マダンガー)	人工知能	15	7200	2300	2

敵方初期機體(B)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
根狄(ガンテ)	人工知能	16	22400	15000	1
基路狄(ギルディーン)	人工知能	16	6600	2100	1
基路狄(ギルディーン)	人工知能	15	6600	2100	1

敵方初期機體(C)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
根狄(ガンテ)	人工知能	16	22400	15000	1
基路狄(ギルディーン)	人工知能	15	6600	2100	2

敵方初期機體(D)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
多洛美(ドローメ)	人工知能	16	3100	1000	1
多洛美(ドローメ)	人工知能	15	3100	1000	2

敵方初期機體(E)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
多洛美(ドローメ)	人工知能	16	3100	1000	2
多洛美(ドローメ)	人工知能	15	3100	1000	2

敵方初期機體(F)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
多洛美(ドローメ)	人工知能	16	3100	1000	1
多洛美(ドローメ)	人工知能	15	3100	1000	2

敵方增援機體(G)[第6回合敵軍PHASE]

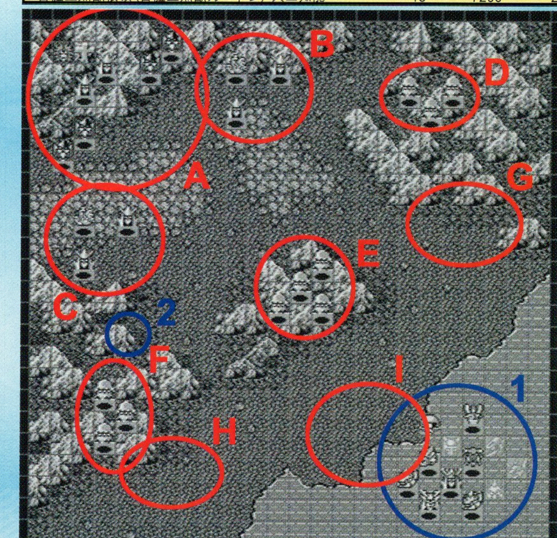
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
巨烈獸馬丹加(巨烈獸マダンガー)	人工知能	16	7200	2300	1
巨烈獸馬丹加(巨烈獸マダンガー)	人工知能	15	7200	2300	1

敵方增援機體(H)[第6回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
巨烈獸馬丹加(巨烈獸マダンガー)	人工知能	16	7200	2300	1
巨烈獸馬丹加(巨烈獸マダンガー)	人工知能	15	7200	2300	1

敵方增援機體(I)[第6回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
合體巨烈獸根頓(合體巨烈獸ガートン)	人工知能	16	7200	2400	1
合體巨烈獸根頓(合體巨烈獸ガートン)	人工知能	15	7200	2400	1







第19話　龍之住處[獸戰機隊基地]

勝利條件：敵方全滅

失敗條件：自軍全滅

不得了，獸戰機隊的基地被暗黑大將軍佔領了，為了要拯救基地，在飛龍要塞上的隊員便要展開行動。而這一戰的特別之處便是行又死，唔行又死，不過，行總比不行為佳。

移動是必要的，不過不是向下移動，而是向上移動，因為上方是不會有敵人的增援出現的，所以往上走是上上之策，而且這種走法的好處是可以慢慢的對付向上移的敵人，而最要的是可以不讓敵方的增援趕上，因為在第3回合，敵方的增援便會在自軍出現地點下方出現，如果是向左下方前進，便會被敵人前後夾攻，而如果守株待兔的話，敵人亦如狼入羊群，兩者也不會有好收場，所以向上走是最好的了。

而在敵人隊中有一個名為「美露芭X」的女機械人，大家不要少看她啊！只要利用甲兒向他說得(機械人也可以說得？)，不過在這話之中大家依然要將他擊倒，在過版之後在隊中便會多了這部「美露芭X」了。

暗黑大將軍方面，其實不難對付的，最重要是在戰鬥之中不要大過份的消耗精神能力，尤其是在對付「機械獸阿波羅A1」之時，雖然他們本身非常強橫，不過不要花太多資源在他們身上啊！

自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
飛龍要塞(ガンドール)	葉月博士
自選10機	

自軍增援機體(2)[第5回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者
飛影	飛影

葉月「しまった!? 獸戰機基地が…間に合わなかったか!」

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
暗黑大將軍	暗黑大將軍	23	29000	14200	1
機械獸積路柏M9(機械獸ジェノバM9)	人工知能	16	5500	2500	2
機械獸積路柏M9(機械獸ジェノバM9)	人工知能	15	5500	2500	2
美露芭X(ミネルバX)	人工知能+	19	8100	3000	1

敵方初期機體(B)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
戰鬥獸捷加路(戰鬥獸ズガール)	人工知能	16	5600	4200	2
戰鬥獸捷加路(戰鬥獸ズガール)	人工知能	15	5600	4200	1

敵方初期機體(C)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
戰鬥獸捷加路(戰鬥獸ズガール)	人工知能	16	5600	4200	1
戰鬥獸捷加路(戰鬥獸ズガール)	人工知能	15	5600	4200	2

敵方初期機體(D)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
戰鬥獸丹狄(戰鬥獸ダンテ)	人工知能	16	9200	2800	1
戰鬥獸丹狄(戰鬥獸ダンテ)	人工知能	15	9200	2800	2

敵方初期機體(E)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械獸多洛斯D7(機械獸トロスD7)	人工知能	15	6000	1800	2

敵方初期機體(F)

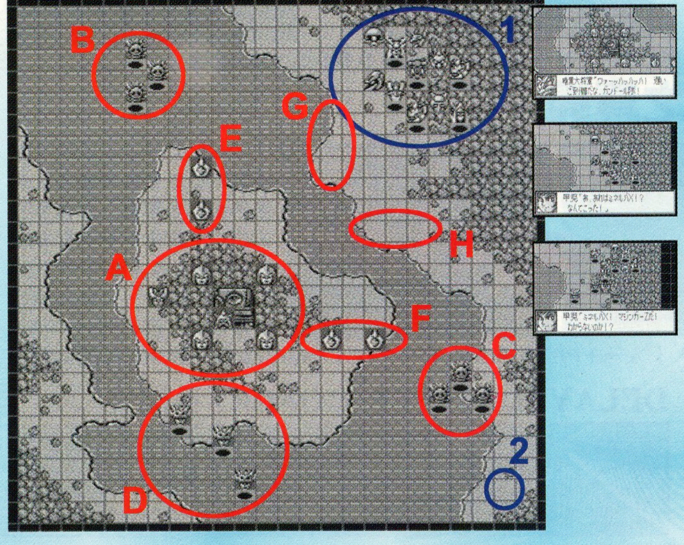
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械獸多洛斯D7(機械獸トロスD7)	人工知能	16	6000	1800	2

敵方增援機體(G)[第3回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械獸阿波羅A1(機械獸アポロンA1)	人工知能	19	5800	2500	1
機械獸阿波羅A1(機械獸アポロンA1)	人工知能	18	5800	2500	1

敵方增援機體(H)[第3回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械獸阿波羅A1(機械獸アポロンA1)	人工知能	18	5800	2500	2



第20話　COLLECTOR的背叛[太平洋・無人島]

勝利條件：敵方全滅　　失敗條件：自軍全滅

這話的敵人真不知應怎樣形容才對，因為在他手上的機械人真是甚麼類型也有，其實他是一個機械人收集家，他對於在自軍中的聖戰士非常感興趣，而泰坦3亦是他的目標之一，所以他便利用他的收藏品向自軍發動攻擊……

在這話之中，最重要便是敵軍增援的數目非常多，所以最好還是以不變應萬變，而戰鬥一開始，玩者便應先向下稍移動，因為敵人的攻勢將會一浪接一浪，而且敵方的增援兵力有9成也是在左上方出現的，所以往下移動也是一個相當不俗的提案。

在敵人之中，要特別小心「密丹加」，因為其射程非常遠，所以要小心對付，絕對不要讓裝甲低的機械人上前冒險，利用聖戰士的迴避力和他作埋身戰是比較有利的。反而，「埃埃」的戰鬥力好像不是太高，不過，如果被他打中的話也是不好過的。

而在這裡大家是可以得到敵方最後增援的「馬沙專用渣古」，方法非常簡單，只要利用巴烈的渣古改將這「馬沙專用渣古」消滅，之後，這機體便會成為自軍的機體之一，而最後的「巨大機械獸・班美路」，其攻擊力不算是太強，不過當他的HP如果低於9000之時，他便會撤退。

自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
飛龍要塞(ガンドール)	葉月博士
泰坦3(ダイターン3)	破嵐萬丈
自選10機	

自軍增援機體(2)[第6回合自軍PHASE完結後]

機體	駕駛者
飛影	飛影

万丈「間違いないな。…ん!なんだ、あれは?」

敵方初期機體(A)[第2回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
合成獸阿尼希姆(合成獸アミヘルム)	機械人兵(メガノイド兵)	17	6200	2000	2
合成獸阿尼希姆(合成獸アミヘルム)	機械人兵(メガノイド兵)	16	6200	2000	1

敵方初期機體(B)[第2回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
埃埃(アイアイ)	機械人兵(メガノイド兵)	17	3600	500	2
埃埃(アイアイ)	機械人兵(メガノイド兵)	16	3600	500	1

敵方初期機體(C)[第2回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
埃埃(アイアイ)	機械人兵(メガノイド兵)	17	3600	500	1
埃埃(アイアイ)	機械人兵(メガノイド兵)	16	3600	500	2

敵方初期機體(D)[第2回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
密丹加(マッタンガー)	機械人兵(メガノイド兵)	17	7000	2200	1
密丹加(マッタンガー)	機械人兵(メガノイド兵)	16	7000	2200	2

敵方初期機體(E)[第2回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
埃埃(アイアイ)	機械人兵(メガノイド兵)	17	3600	500	2
埃埃(アイアイ)	機械人兵(メガノイド兵)	16	3600	500	1

敵方增援機體(F)[第4回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
瑞沙(ズサ)	人工知能	17	6800	1200	2
瑞沙(ズサ)	人工知能	16	6800	1200	1

敵方增援機體(G)[第4回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
MEGA BOOST・多蘭西度(メガブースト・ドラシッド)	人工知能	17	6100	2600	2
MEGA BOOST・多蘭西度(メガブースト・ドラシッド)	人工知能	16	6100	2600	1

敵方增援機體(H)[第5回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
歷布拉根(レブラカーン)	人工知能	17	5600	1900	1
歷布拉根(レブラカーン)	人工知能	16	5600	1900	2

敵方增援機體(I)[第5回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
漢布拉比[MS](ハンブラビ)	人工知能	17	5900	1500	2
漢布拉比[MS](ハンブラビ)	人工知能	16	5900	1500	1

敵方增援機體(J)[第5回合敵軍PHASE]

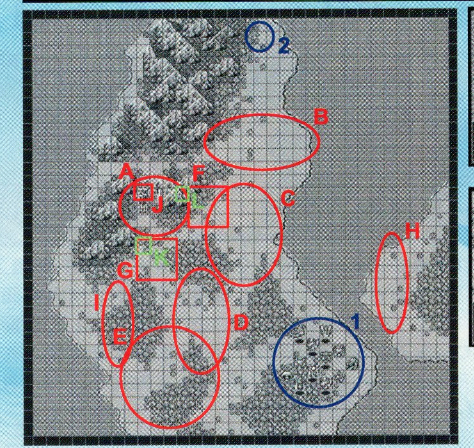
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
巨大機械獸・班美路(マガボッグ・ベンメル)	班美路(コンマンダーベンメル)	24	20400	10000	1

敵方增援機體(K)[第10回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
高達(ガンダム)	人工知能+	19	5000	800	1

敵方增援機體(L)[第10回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
馬沙專用渣古(シャア專用ザク)	人工知能+	20	7000	5000	1







TEXT：日日野

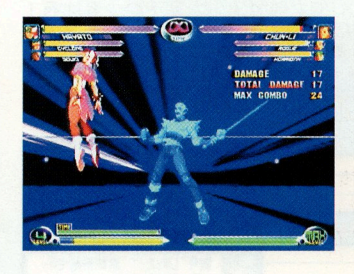


資料補充篇

DC
製造商：CAPCOM
發售日：3月30日售價：5800日圓
容量：GD-ROM 記憶：42 BLOCKS
FIG／對應VMS／對應MODEM通訊功能



若數到近期最「出位」的格鬥作品，則相信非《MARVEL VS CAPCOM 2》莫屬。無他，單是基本人物連隱藏人物共56人已可說是格鬥GAME史上的創舉，再加上其他新系統的引入，使她成為《VS》系列中完成度及對戰熱中度最高的一集。上兩期本刊已介紹了全56名人物，並對各人的對戰技巧略作分析。故今期本刊將介紹遊戲其他系統，並作出剖析，希望各玩者更能享受遊戲的樂趣。





認識 HYPER COMBO





HYPER COMBO是《VS》系列的固有系統，威力強大。各人也有一招或以上的H.C.，H.C.糟最大數為5個，透過攻擊、擋格或ASSIST攻擊也可增加H.C.糟，其中以「強攻擊空振CANCEL→必殺技」為最有效的儲H.C.糟方法，遠距離時不妨多用。另外，H.C.是可CANCEL往H.C的，如SILVER SAMURAI的超手裡劍CANCEL超手裡劍（↓↘→＋PP後↓↘→＋PP），但指令輸入時間不能太快，最好是「收招後」立即CANCEL，如在H.C.「出招途中」輸入↓↘→＋PP便會變成DELAYED HYPER COMBO了。







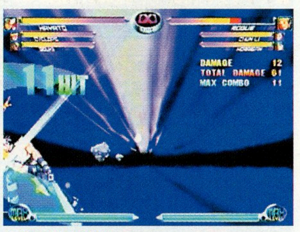
HYPER CANCEL 的大能

一般而言，「CANCEL技」是指以通常技or特殊技CANCEL必殺技or超必殺技，而「HYPER CANCEL」則是指以必殺技CANCEL HYPER COMBO，由於H.C.是緊接必殺技使出，故可省略了出招時間而造成更大的損害。通常「HYPER CANCEL」也是以「地上CHAIN COMBO→必殺技→HYPER COMBO」的攻擊法則使出。然而，並不是所有必殺技也可作HYPER CANCEL，以下便是一些例證：（全CHARACTER共通）









--NORMAL JUMP時所使用的空中必殺技　--GUARD不能的指令投　--沒有攻擊判定的必殺技

DELAYED HYPER COMBO 之真義









DELAYED HYPER COMBO是今集才被首次引進的合體攻擊技，亦是本作的靈魂，玩者以順序形式輸入隊伍中3名成員的HYPER COMBO指令，之後玩者隊伍中的3人便會以HYPER COMBO CANCEL HYPER COMBO的形式（如↓↘→＋PP途中再輸入↓↘→＋PP）連續發動其HYPER COMBO攻擊。其中玩者須特別留意的是時間上的掌握，所謂「HYPER COMBO途中」即是H.C.演出畫面（背景變化）的時間。此外，H.C.與H.C.之間的「相性」也是影響DELAYED HYPER COMBO成功與否的因素，但這點則容後再談。有一點玩者須留意，並不是所有H.C.也是可作DELAYED HYPER COMBO的。以下便是一些例證：（還有其他）

DELAYED HYPER COMBO 不能技

人名	招式
全角色共通	空中H.C.
SHUMA-GORATH	CHAOS DIMENSION
WOLVERINE	BERSERKER CHARGE
ZANGIEF	IRON BODY
SAKURA	日燒（曬黑了的）SAKURA變身

H.C.之間的「相性」

H.C.的種類

遊戲中有很多不同種類的H.C.，而他們彼此間有著不同的「相性」。要了解他們彼此間的「相性」，可先把H.C.歸納為下列數類：



1）BEAM系

最適宜在遠距離戰中施放的H.C.，根據距離不同HIT數也會有所不同，例子如RYU的真空波動拳。



2）突進系

技的突進力及速度也有一定程度的變化，通常也是於密著戰中使用，例子如WOLVERINE的BERSERKER BARRAGE X。

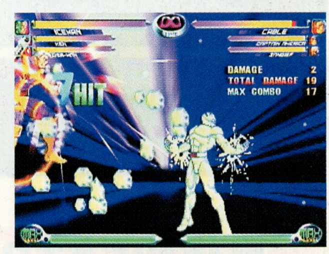
3）LOCK系

無論在空中抑或地上，HIT中對手時也是處於指定位置，與突進技一樣，通常也是於密著戰中使用，例子如WOLVERINE的WEAPON X。



4）上昇系

通常是用以攻擊空中或狙打浮空中的對手，基本上，上昇系H.C.只適宜於密著戰中使用，例子如KEN的神龍拳。



5）擴散系

技的攻擊判定包圍了畫面縱橫兩方，攻擊範圍大是其優點。例子如ICEMAN的ARTIC ATTACK。



6）全包圍系

基本上，全包圍系H.C.的攻擊範圍一是全畫面、一是包圍角色全身，可說是非常優秀的H.C.類別。例子如SPIDER MAN的MAXIUM SPIDER。

「相性」與DELAYED H.C.

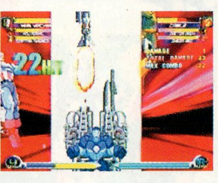
根據以上所述，大家也可得知不同類別的H.C.有不同特性，如活用相同特性的H.C.作DELAYED HYPER COMBO，便有可能造出有效的狙擊。舉例說明，假使你以CABLE的HYPER HYPER（↓↘→＋PP）擊中對手，你也總不能以KEN的神龍拳（↓↘→＋KK）來作DELAYED H.C.罷！始終，以上昇系H.C.來狙打BEAM系H.C.可能只會對對手造成很少損傷，更甚是不連HIT、「打空氣」。比較有效的方法可能是「BEAM系→BEAM系→全包圍系」（遠距離用）或「突進系→LOCK系→上昇系」（近距離用）。

DELAYED H.C.可能技

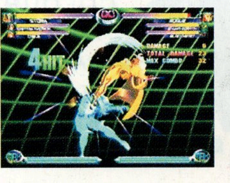
1）突進系→LOCK系→上昇系
2）突進系→LOCK系→BEAM系
3）LOCK系→突進系→上昇系
4）LOCK系→突進系→BEAM系
5）突進系or LOCK系→BEAM系→擴散系or全包圍系





愈簡單愈好-AERIAL RAVE篇




相信各位在對戰時總喜歡把對手打至空中，然後以AERIAL RAVE把對手「毆」十幾廿HIT，但這種「標童式」輸入法是否能對對手造成大損傷？從TRIANING MODE的結果得知，愈簡單的AERIAL RAVE隨時能給予對手更大損傷。以CAPTAIN AMERICA為例，若以【弱P×3→2段跳→弱P→弱K→中P→中K→強P】這種AERIAL RAVE，雖能造成10 HIT效果、45損傷，但指令實在太難，相反，若以【弱P→弱K→中P→中K→強P】這種AERIAL RAVE，雖只有7 HIT，但亦同樣有45損傷效果。另一則是STORM的例子：

HARD：弱P→弱K→中P→中K→DASH→弱P→中P→LIGHTNING ATTACK×3（10 HIT效果、48損傷）
EASY：弱P→弱K→中P→中K→LIGHTNING ATTACK×3（8 HIT效果、46損傷）

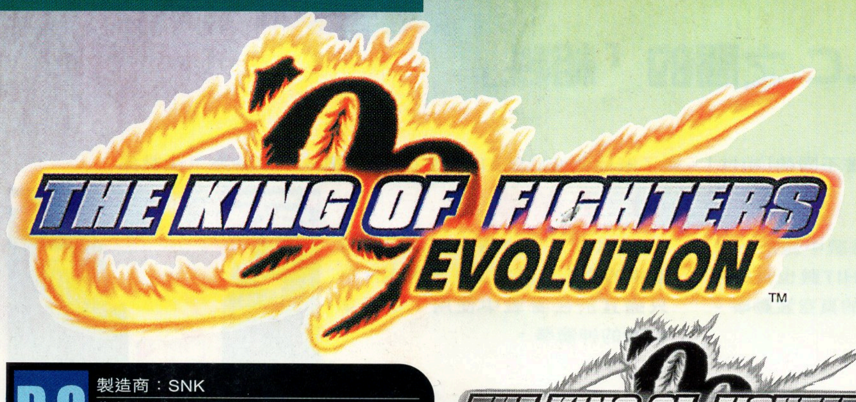
DASH攻擊的重要-地上CHAIN COMBO篇




最後，在施展地上CHAIN COMBO途中，玩者若配合DASH攻擊，可拉近雙方距離，保持密著狀態，而DASH攻擊更可狙擊對手，在最後接駁必殺技更能給予對手較大損害，是地上戰中的常用手段。順帶一提，如SNAP BACK配合CHAIN COMBO使出則有更佳效果。




TEXT：NEMESIS-T00



最後(？)的資料

經過兩期的攻略後，今次我們會公開餘下的資料及秘密，而且不只是DC版，PS版的隱藏隊伍名單亦會公開，希望可以幫到各位。

THE KING OF FIGHTERS '99

DC
製造商：SNK
售價：5800日圓　預定發售日：發售中
容量：GD-ROM　記憶：18 BLOCKS
FIG／MEM／對應震動PACK／對應NEO-GEO POCKET CLOLOR／對應MODEM

PS
製造商：SNK
售價：414港元　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
FIG／MEM／對應DUAL SHOCK／行貨

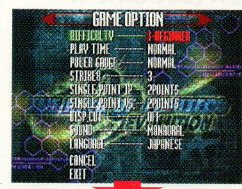
最後的EXTRA STRIKER

相信即使沒有作出暗示，各位細心的玩者應該會發現EXTRA STRIKER最少還有二人未出現吧(留意STAFF ROLL)！現在其中一人終於公開了身份，他就是去年推出的格鬥遊戲《武力~BURIKI • ONE~》的主角——天童凱了，至於另一人則像《KOF '97》的矢吹真吾般只公開了剪影，真正身份不明，當然凱和這神秘人的STRIKER動作亦是不明。雖然如此，但我們現在已經肯定令二人出現的方法只有一個——「連接NEOGEO POCKET COLOUR(《THE KING OF FIGHTERS BATTLE DE PARADISE》)」！而且他們也是有分屬性的，所以隱藏EXTRA STRIKER實際數目是四人。

■ 天童凱

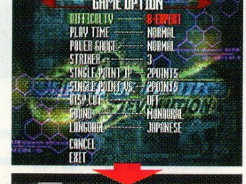
■ ？

購買EXTRA STRIKER的簡易法





最初知道EXTRA STRIKER要儲BATTLE ABILITY才可購買容易令人以為很難，其實上當一玩之下竟發覺DC版竟可在一場戰鬥中得到約600~800分！究竟為甚麼呢？原來DC版的B.A.是會受難度影響的，難度愈高，所得到的B.A.亦會愈高，故此只要在調高了難度的情況下儘量以一人戰勝三人(TEAM)、不輸一局擊敗對手(SINGLE)再加上其他會增加B.A.的方法(即閣下的表現)便可得到高B.A.，之後只要故意GAME OVER便可得到B.A.。重覆以這個方法儲B.A.絕對會比不斷爆機更有效，加上B.A.除了用作買EXTRA STIKER外，更可UPLOAD至NGPC，令《THE KING OF FIGHTERS BATTLE DE PARADISE》出現某種改變，故此即使集齊所有EXTRA STRIKER仍是值得繼續儲分的。





隱藏隊伍名單(PS／NGCD共通)

要令GALLERY的隱藏圖片出現非常簡單，首先選TEAM PLAY，然後選以下任何一隊隊伍完成遊戲，最後在STAFF ROLL之後SAVE。成功的話便會令GALLERY追加新圖片

隊員名單

THE OLD & NEW KOF TEAM	K'、京、庵、真吾
THE KIDS TEAM	拳崇、香緋、真吾、包
THE SHORT CUT TEAM	ATHENA、KING、MARY、WHIP
THE WHIP & DISCIPLES TEAM	WHIP、京、庵、紅丸
THE MASTERS TEAM	鎮、TAKUMA、全勳、金甲煥
THE BELLYBUTTON FLASHERS TEAM	紅丸、LEONA、ATHENA、MARY
THE KAMIKAZE KILLERS TEAM	MAXIMA、張國寒、RALF、包
THE HATTERS TEAM	TERRY、CLARK、崔盆革、包
THE 3 LOADS TEAM	真吾、京、京-1、京-2
THE AWESOME HAIRSTYLE TEAM	ANDY、全勳、紅丸、張國寒
THE FATAL FURY ALL STARS TEAM	TERRY、ANDY、東丈、舞、金甲煥、MARY、香緋中任何四人(不能是TERRY、ANDY、東丈、舞)
THE ART OF FIGHTING ALL STARS TEAM	RYO、ROBERT、YURI、TAKUMA、KING、香澄中任何四人(不能是RYO、ROBERT、YURI、TAKUMA)



另一個終結(任何版本)

若果不計BONUS STAGE出現後追加的片段，基本上每隊的ENDING也只有一種，不過餓狼傳說隊和超能力戰士隊是有兩種ENDING的！現在便教大家如何令這另一個終結出現吧。

餓狼傳説隊

ED1：在ENDING出現前的一戰中(BOSS戰或BONUS STAGE)以舞擊敗對手。

ED2：在ENDING出現前的一戰中(BOSS戰或BONUS STAGE)以舞以外的角色擊敗對手。

超能力戰士隊

ED1：在ENDING出現前的一戰中(BOSS戰或BONUS STAGE)以拳崇擊敗對手。

ED2：在ENDING出現前的一戰中(BOSS戰或BONUS STAGE)以拳崇以外的角色擊敗對手。



■ENDING前一戰會決定出現那一個ED

隱藏CURSOR(DC)

上期本來已介紹了DC版隱藏出場次序，不過DC版是設有CURSOR的，所以上期的秘技變得作用不大。幸好現在有方法連CURSOR也隱藏，方法是按Y掣一次，這樣便可隱藏CURSOR。之後按↑+X可選上方的隊員、按←+X選左方隊員、按→+X選右方隊員、按↓+X選下方隊員，理論上對手不會知道次序。

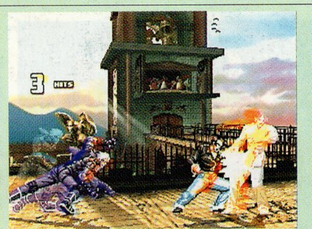


EXTRA STRIKER出現條件完全版(DC)

善屬性STRIKER (JUSTICE STRIKER)

1	草薙京SP	AP超過800分後可購入
2	大門五郎	AP超過800分後可購入
3	神樂千鶴	AP超過800分後可購入
4	麻宮ATHENA SP	AP超過800分後可購入
5	BILLY KANE	AP超過800分後可購入
6	山崎龍二	AP超過800分後可購入
7	ALFRED	購入1~6，AP超過2000分後可購入
8	PHIO(FIO)	購入1~6，AP超過2000分後可購入
9	天童凱	連接《THE KING OF FIGHTERS BATTLE DE PARADISE》
10	?	連接《THE KING OF FIGHTERS BATTLE DE PARADISE》





惡屬性STRIKER (DARK STRIKER)

11	草薙京SP	購入1~8，AP超過1000分後可購入
12	大門五郎	購入1~8，AP超過1000分後可購入
13	神樂千鶴	購入1~8，AP超過1000分後可購入
14	麻宮ATHENA SP	購入1~8，AP超過1000分後可購入
15	BILLY KANE	購入1~8，AP超過1000分後可購入
16	山崎龍二	購入1~8，AP超過1000分後可購入
17	ALFRED	購入1~8及11~16，AP超過2200分後可購入
18	PHIO(FIO)	購入1~8及11~16，AP超過2200分後可購入
19	天童凱	連接《THE KING OF FIGHTERS BATTLE DE PARADISE》
20	?	連接《THE KING OF FIGHTERS BATTLE DE PARADISE》



AP＝ABILITY POINT＝BATTLE ABILITY

《THE KING OF FIGHTERS BATTLE DE PARADISE》最新情報

由於《THE KING OF FIGHTERS BATTLE DE PARADISE》推出有期(7月)，所以關於它的資料愈來愈多。既然這是DC及PS版《KOF 99》的資料庫，而《THE KING OF FIGHTERS BATTLE DE PARADISE》是和DC的《KOF 99 EVO.》連動，所以現在會詳細介紹一下兩者連動的最新情報。

既然距離這遊戲的推出還有一段時間，正在玩DC版的玩者似乎只有漫無目的地儲分，廠商當然不會讓閣下的努力白費的。只要將千辛萬苦儲回來的AP UPLOAD至NGPC，NGPC版便會追加各種隱藏要素如隱藏人物、隱藏資料、BATTLE GAME，而且當中可能有只能用此方法才可取得的隱藏要素呢！相反，如果將NGPC版中的STRIKER資料DOWNLOAD到DC版，便可以立刻使用惡屬性STRIKER(無需條件)；另外，DC版不能直接取得的LEVEL 2或3 STRIKER亦可使用，條件是NGPC版中該STRIKER已升LEVEL；當然還有DC版不能直接取得的天童凱和那神秘人啦！





TEXT：悟空

PS2	製造商：NAMCO
	發售日：發售中　售價：6800日圓
	容量：CD-ROM
	PS2/FIG/1~4P/MEM/PS DUAL SHOCK對應



最終資料集

遊戲有隱藏人、隱藏模式相信大家都知道，但除此之外遊戲還有很多不爲人知的隱藏元素，想知道那些是甚麼？今期筆者就在這個最終資料集中將所有隱藏元素全部公佈出來，看看自己是否全都知道這些隱藏元素。

RANDON 都有次序？



在選人畫面中有一個問號空格是可以自己選人，不過使用的除非是一級高手，否則選中一個自己全不熟悉的角色便很麻煩，一直以來所有人都以為那個問號格是故亂選擇角色，但事實是那個自動選人是有次序的！相信大家想也想不到RANDON選擇角色的空格都會有次序，現在就送上這個次序表。

RANDON 次序表

KUNIMITSU	KUMA
DEVIL	BRYAN
JUN	HEIHACHI
BRUCE	OGRE
BAEK	TETSUJIN
UNKNOWN	GUN JACK
PAUL	ROGER
LAW	ANNA
LEI	KAZUYA
KING	TRUE OGRE
YOSHIMMITSU	JACK-2
NINA	P. JACK
HWOARANG	MICHELLE
XIAOYU	WANG
EDDY	LEE
JIN	ARMOR KING
JULIA	GANRYU

角色防衛力強弱



其實遊戲中每位角色都有不同強度的防衛力，防衛力強的角色就算體力一樣，怎算也會有多一點點的優勢，以下便是全部角色的防衛力強弱表。

低	100	PAUL、LAW、NINA、XIAOYU、HEIHACHI、MICHELLE、JUN、KUNIMITSU、WANG、ROGER、UNKNOWN
	108	JIN、LEI、YOSHIMMITSU、HWOARANG、EDDY、JULIA、BRYAN、LEE、ANNA、BAEK、BRUCE、KAZUYA、MOKUJIN
	111	ARMOR KING、GANRYU
	109	KING
	115	OGRE
高	120	KUMA、GUN JACK、TRUE OGRE、JACK-2、P.JACK、DEVIL

魔鬼對天使

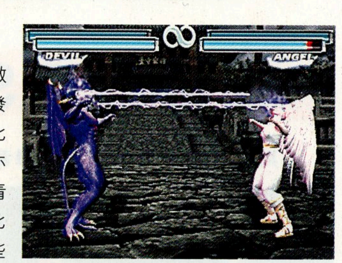


大家都知道ANGEL是DEVIL的另一個身份，選擇方法亦不用多說，不過兩者雖則是同一人，但是否代表兩人的實力都一樣？現在就讓讓筆者為大家來證實兩者的能力是否一樣。

體型

先嘗試兩者同時出拳，從圖中可以看到ANGEL的手比DEVIL短，相信這DEVIL的性別設定是男性，而ANGEL是女性，男性體型正常來說一般都會比女性大，因為這樣雙方的攻擊距離亦有所不同。

高度



跟着再嘗試二人同時發射激光，也是因為體型問題，兩者在發出激光後DEVIL的光線明顯比ANGEL高，但是高不是命中率亦比較高，因為從另一張圖片可以清楚看到ANGEL放出的光線速度比DEVIL高，即是如果習慣使用一些速度較高的玩家使用ANGEL比DEVIL較為適合。

CHANGE



■DEVIL：「我變身……」ANGEL：「我換人……」

今次嘗試兩者同時轉換角色，兩者的轉換速度完全一樣，但這只限三島一八以外的角色，如果使用DEVIL的一方再加上使用三島一八的話問題便出現，大家都知道DEVIL與一八是同心同體，換人時不會由後方走出另一名角色，兩人只會在場中即時變身，而變身的時間比平常換人時慢，相反ANGEL便不會出現這問題，就算另一名角色是三島一八在換人時都是正常地從後方走出來，因為DEVIL的換人速度較慢，隨時也會在換人途中被攻擊。



■DEVIL：「我仲變緊身……」ANGEL：「出緊嚟……」

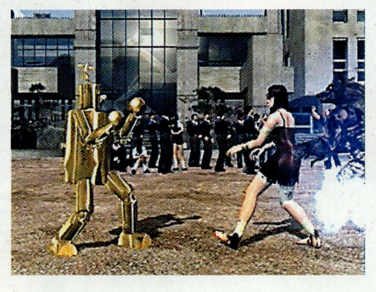


■DEVIL：「仍然變緊身……」三島一八：「快少少唔該……」

木頭戰士MOKUJIN&謎之生命體UNKNOWN

金光閃閃多美麗……

不是黃金戰士，而是黃金木頭人，在街機出現全身金光閃閃的黃金木頭人在PS2堂堂登場，可以使用他的模式有「ARCADE MODE」、「VS BATTLE」和「1 ON 1」，不論是亂入挑戰或是對戰，只要有一方連續勝利10次以上，之後在選擇角色時用口選木頭人，那在出場時便會發覺他已由銀色變為全金色，此外他更擁有變身能力，而方法就是……(自己想一想吧)



唔識分點算好？

相信不會有人能將鐵拳TTT中所有角色運用得揮耍自如，所以選擇MOKUJIN或UNKNOWN時都是靠運氣希望能換出自己最常用的一隻，如果不是便只有盲目出招攻擊，其實兩名角色都是有方法去認出換出的是模仿何人，確認方法就是其站立架式，遊戲中每名角色都有自己的架式，所以只要看他們擺出的架式便知道換出來的是甚麼角色，現在便刊出的MOKUJIN(28個)和UNKNOWN(23個)模仿架式。



■妳扮緊邊個？

MOKUJIN

JIN, HEIHACHI, KAZUYA, XIAOYU, JUN, EDDY, PAUL, HWOARANG, BAEK

MICHELLE, JULIA, WANG, LEI, LAW, LEE, NINA, ANNA, KING

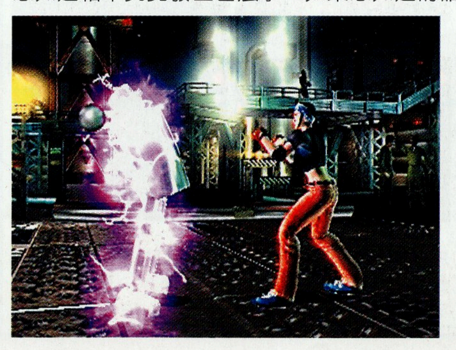
ARMOR KING, KUMA, GUN JACK, JACK-2, P.JACK, GANRYU, BRYAN, BRUCE, YOSHIMMITSU, KUNIMITSU

UNKNOWN



神秘畫面逐個捉

來到這裏鐵拳所有隱藏元素已經全被刊出，筆者襯還有少許版位，決定給大家刊出數張筆者親自拍下的特別照片，相信大家看後便會很想知道相中究竟發生甚麼事，如果想知道的話，就給筆者一個E-MAIL ADDRESS是goku@gameplayers.com.hk，到那時再答大家吧。







TEXT：時雨
協力：SAM



PS2
製造商：TECMO
售價：6800日圓　發售日：發售中
容量：DVD-ROM
FIG／1-4P／MEM／對應MULTI TAP、DUAL SHOCK 2

DC
製造商：TECMO
售價：44.9美元　發售日：發售中
容量：GD-ROM
FIG／1-4P／MEM／對應ARCADE STICK、震動器

《DOA2》小技巧——
簡易指令入力法

《DOA2》的指令入力限制其實極之寬鬆，許多時玩者會發現自己在不經意之下出了意想不到的招式，這是因為《DOA2》容許簡易入力的緣故。如果玩者能好好利用這個指令可以簡略的特性，在對戰上一定能大大提升自己的戰鬥力。


■KASUMI的「朧」有了這指令更加如虎添翼

在《DOA2》的各式指令當中，「↘↘」的出現頻率相當高，例如KASUMI的「朧」；EIN的「火影」、「天槍」；ZACK的「HARD RUSH」等等，全都是一些威力極高的招式。由於這個指令和蹲下DASH相同，因此通常都會和蹲下DASH一併使用。但原來這些「↘↘」的招式在站立DASH後也是可以使出的，入力法很簡單，只需輸入是「→→↘」了。由於站立DASH比蹲下DASH要快，利用這入力法也簡接令這些「↘↘」招式的速度加快了，在擋了敵人的攻擊後用來反擊更是有效。

另一個可以簡化的指令是「↓↘→」(或↓↙←)，如果大家不喜歡「兜波」(像筆者一樣)，這個指令可以用「↓→」(或↓←)代替。這個簡易指令也可以使入力的速度加快。


■「兜波」指令中最強招式——「雲閉日月把」

最後一個要介紹的，就是BASS和TINA之最強投技「TFBB」和「JO CYCLONE」指令——「(↓)→←」，相信不少人都為輸入這個複雜的指令費盡心機。因為一方面玩者要先蹲下，然後再於蹲下和站立之間的時間內輸入「→←」，實在是麻煩至極。不過最近筆者的同僚悟空竟有一個驚人發現，就是如果玩者輸入類似「霸王翔吼拳」的指令「→←↙↓↘」，就能在站立的狀態下使出「TFBB」或「JO CYCLONE」！指令入力的技巧，是不要輸入得太快，讓自己的角色有時間稍為蹲下就可以了。


■BASS之絕技「入樽」！留意畫面上的指令

另一個令這個指令簡化的方法，是利用蹲下的攻擊來代替指令中的「(↓)」部份，之後玩者只消輸入「→←」就能輕易使出以上兩招投技了！

單人COMBO大集合

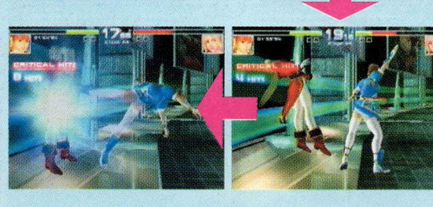
KASUMI

壁際限定

CRITICAL→舞扇(↘↘K)→霧幻刀(↘↘P)→連光天襲腳(PP→P→K)



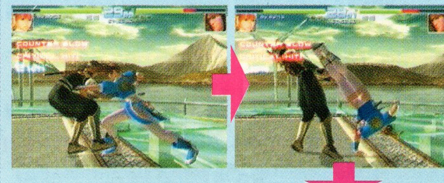


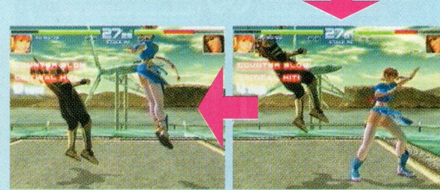


利用在壁際敵人不會彈後之特性，和舞扇驚人的浮力做出之COMBO。如果是輕量級玩者更可用「連界刃」(PPP)代替霧幻刀。

中量級以下限定

CRITICAL→舞扇(↘↘K)→霧幻刀(↘↘P)→天神翔(↓P)





自我滿足技，因為它的威力還不及使用了連光天襲腳的基本COMBO，但卻異常有型。「舞扇」最好自蹲下DASH前一步才出。

HAYABUSA

輕量級限定

昇雷掌(←↙↓↘→F+P)→臥龍閃(↓↘→P)→天突(↑P)→滅鬼龍卷蹴(PP←PK)





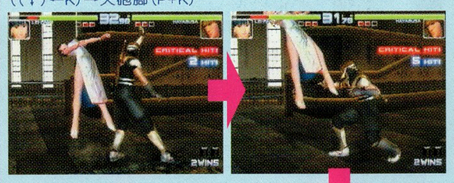


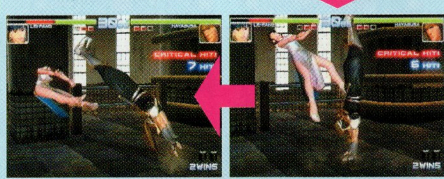


威力比「飯綱落」還要高(正常HIT時)，但難易度不低，輸入「臥龍閃」的時間不是最速，要稍為等一等。敵人是中重量級的話應該省去「天突」。

輕量級限定

CRITICAL→臥龍閃(↓↘→P)→空旋斬刀(PP←P)→昇龍腳((↓)←K)→天砲腳(P+K)



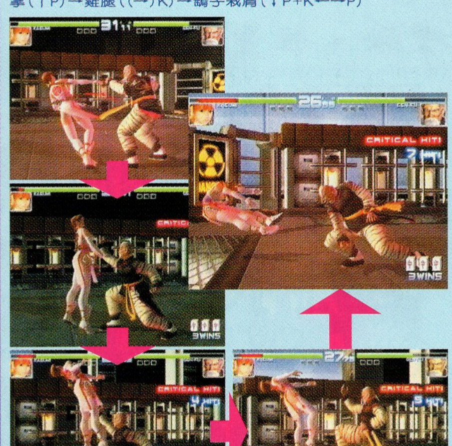


難易度十分高的COMBO。昇龍腳要從蹲下DASH中使出才能命中。

GEN-FU

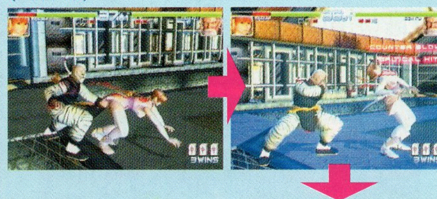
輕量級限定

採手(←↙F)→撐掌(↑P)→白蛇翻捶(↙P)→挑領((↘)P)→撐掌(↑P)→雞腿((→)K)→鴿子栽肩(↓P+K←→P)



GEN-FU的萬用HOLD後COMBO一例，由於對手有HOLD的餘地，玩者應視情況和對手的實力使用。中重量級的話請省略「雞腿」

狸貓上樹(↙F+P)→單把(→→P)→斬捶(↓P+K)→盤鳳鴿形(→PPP+K)



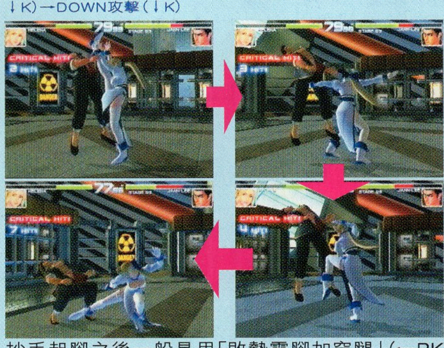


GEN-FU的「狸貓上樹」是《DOA2》中最強的下段投，因為它在命中後玩者仍可以用空中COMBO追打，以上是追擊的其中一例。

HELENA

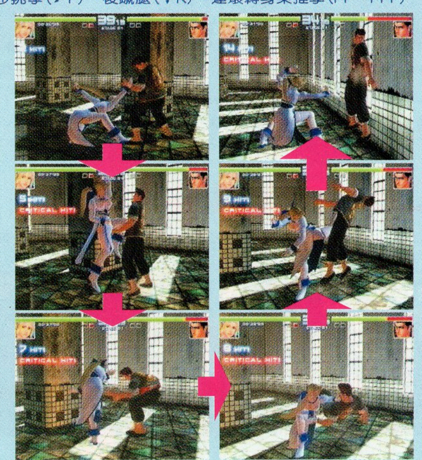
中輕量級限定

CRITICAL→抄手起腳(↑K)→敗勢震腳(←PK)→連環穿腳(PP↓K)→DOWN攻擊(↓K)



抄手起腳之後一般是用「敗勢震腳加穿腿」(←PK↓K)，但如果是輕中量級的話可以用以上COMBO增強其威力。

烏龍盤打(↓↘→P)→撩陰連掌(→PP)→穿掌單劈手(PP)→插步挑拳(↙P)→後蹴腿(↓K)→連環轉身架推掌(PP←PPP)



可以一次過取掉敵人半行能源的14 HIT COMBO，雖然強力，但它的缺點是容易給敵人HOLD中，因此玩者必須準備隨時停下來改用投技。

TINA

中輕量級、落斜限定

CRITICAL→DOLPHIN UPPER(↘↘P)→STEP KICK(↗K)→COMBO DROP KICK(→→PPK)

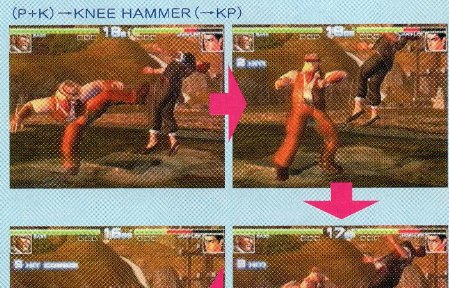


TINA的空中COMBO比較缺乏，故此除非是落斜，否則沒有什麼特殊的COMBO可供介紹。

BASS

中輕量級限定

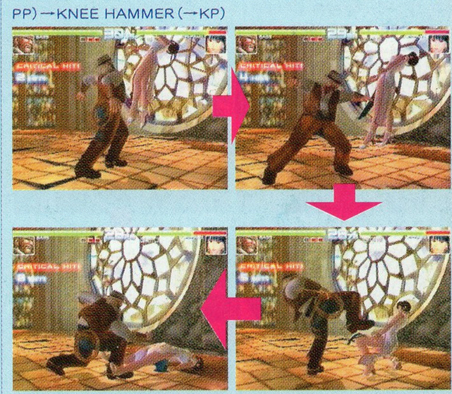
JUMPING HIGH KICK(↑K)→ELBOW SMASH(↘P)→地獄突(P+K)→KNEE HAMMER(→KP)



JUMPING HIGH KICK需要CLEAN HIT(即不是在CRITICAL狀態下擊中)，而且敵我之間的距離也不能太近。

輕量級限定

CRITICAL→BUFFALO CRUSH(↘↘P)SHOTGUN CHOP(←PP)→KNEE HAMMER(→KP)

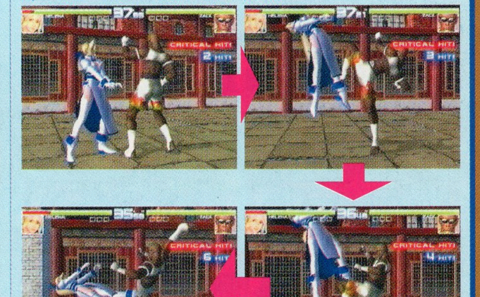


BASS對付輕量級時的基本COMBO，威力非常高。對中量級使用時必須是落斜。

ZACK

中輕量級限定

CRITICAL→RISING KNEE(↘↘K)→TEA · COW · TRON(→K)→JAB · HIGH TURN HEEL(PKK)

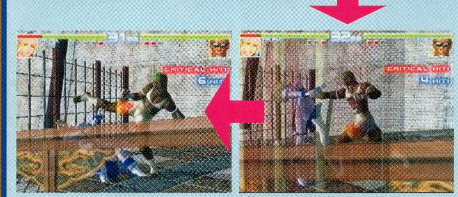


純粹是因為它夠型而刊登的一招，用不用悉隨尊便……

中輕量级、落斜限定

CRITICAL→TWINSTAR UPPER (↘P+K)→GENOCIDE RUSH (PP→PK)





TWINSTAR UPPER之後駁空中COMBO必須是落斜。

LEON

CRITICAL→GIANT UPPER (↓↙←P)→STORM UPPER (PP↙P)→GROUND SUBMISSION (↓F+P)







如果敵人在着地時不受身，LEON許多時都可以立即用DOWN投來追擊。

中輕量级、落斜限定

CRITICAL→TRUST KICK (站立途中K)→FLAME KNUCKLE (→→P)→SOLID CRUSH (→PPP)









只需有少許斜面已能使出。利用「FLAME KNUCKLE」的浮力重新將對手浮起，再用打點低的「SOLID CRUSH」追擊。

JANN-LEE

落斜、輕量级限定

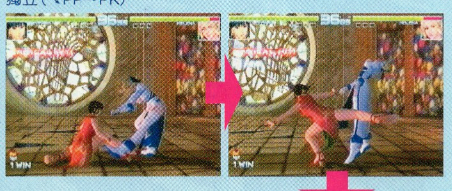
CRITICAL→RISING KNEE KICK (↖K)→COMBO KNUCKLE UPPER (PP→P) ×3→二起脚 (↗KK)

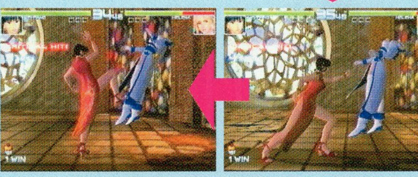


JANN-LEE的「COMBO KNUCKLE UPPER」浮人性能之高在此可見一斑。如果斜面的幅度大，最後用「SNAP SPIKE KICK」(→K←→K) 也行。

LEI-FANG

跌跤 (↓↓K)→蹴脚・穿宮腿 (K↓K)→懶紮衣開始的連環金雞獨立 (↘PP→PK)





對全角色都可以用的COMBO。雖然「蹴脚」有機會被HOLD中，但由於玩者可以用「連肘擊」來做二擇，因此敵人不一定會用上段HOLD。

中脚HOLD→懶紮衣開始的高探馬 (↘PP)→連肘擊 (→PK)→青龍背折靠 (P↘PP+K)



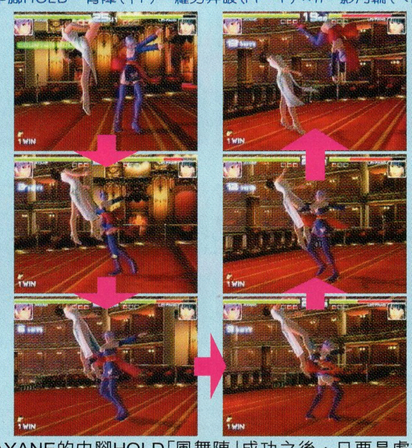


在中脚HOLD之後的確定COMBO，可於中量級以上角色時使用。如果對手是重量級，則最後一下用七寸靠 (←→P) 或二起脚 (↗KK)。

AYANE

落斜限定

中脚HOLD→背陣 (↑P)→羅刃昇破 (PP→P) ×n→影月輪 (↖K)

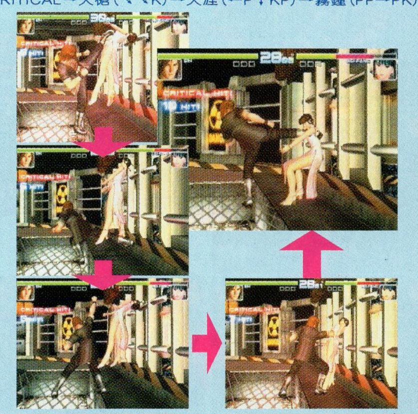


AYANE的中脚HOLD「風舞陣」成功之後，只要是處於落斜位，隨時可以用三至五次「羅刃昇破」去追擊，如果是平地的話最高追擊數只是兩次 (AYANE可以三次)。

EIN

壁際、輕量级限定

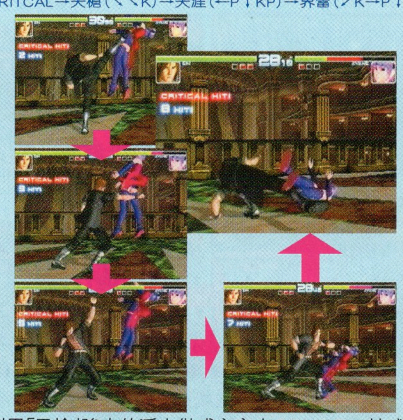
CRITICAL→天槍 (↘↘K)→天涯 (←P↓KP)→霧鐘 (PP→PK)



威力絕大的牆邊空中COMBO，而且使用機會不少 (因為EIN有大量轟人埋牆的招式)。如果是中量級的話最後一下「霧鐘」應改為「連風塵」(PPP)。

AYANE、KASUMI 限定

CRITCAL→天槍 (↘↘K)→天涯 (←P↓KP)→界雷 (↙K→P↓K)



利用「天槍」強大的浮力做成之空中COMBO。其威力比用「揚突」→「霧鐘」高一點點，但條件相當苛刻。

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

PlayStation

5月

11日	elan plus	Bisco	2800日圓	SLG
	Best of the Best S.Q～SOUND CUBE	MEDIA ENTERTAINMENT	2500日圓	PUZ
	Best of the Best THE家庭餐廳 史上最強的菜單	MEDIA ENTERTAINMENT	2800日圓	SLG
	Best of the Best PACHISLOT王mini	MEDIA ENTERTAINMENT	1800日圓	SLG
18日	■BRIDGANDINE-GRAND EDITION-	E3 STAFF	6800日圓	SLG
	實況實名競馬DREAM CLASSIC	BANDAI	5800日圓	SPT
	COSMO WARRIOR零	TAITO	6800日圓	STG
	攜帶EDDIE	INCREMENT P	5800日圓	ETC
	Victory Boxing	Victor Interactive Software	5800日圓	SPT
	MARIONETTE COMPANY 2 CHU!	MICROCABIN	6800日圓	SLG
	用磁石來飛行？PICS的大冒險	AFFECT	3400日圓	ACT
	BACK GAMMON 2000	Unbalance	6800日圓	TAB
25日	■Superlite 1500 Series DEEP FREEZE	SUCCESS	1500日圓	不詳
	■Superlite 1500 Series Castrol HONDA SuperBike Racing	SUCCESS	1500日圓	RAC
	■MAJOR WAVE 1500 SERIES LOADMONARCH新蓋亞王國記	HUMSTAR	1500日圓	RPG
	■Screen	KID	6800日圓	AVG
	SuperLite 1500 Series QUIZ MASTER RED	SUCCESS	1500日圓	ETC
	SuperLite 1500 Series QUIZ MASTER BLUE	SUCCESS	1500日圓	ETC
	SuperLite 1500 Series QUIZ MASTER YELLOW	SUCCESS	1500日圓	ETC
	Super Robot大戰α	BANPRESTO	6980日圓	SLG
	Super Robot大戰α(限定版)	BANPRESTO	9800日圓	SLG
	聖ROMMIOUS女學院	XING Entertainment	6800日圓	AVG
	～仙界大戰～仙界傳封神演義	BANDAI	5800日圓	RPG
	賭博默示錄KAIJI	講談社	5800日圓	AVG
	AQUALIAN AGE東京WARS	ESP	6800日圓	TAB
	COMBI麻雀WITH幻影月夜人物	GEAPUS	2800日圓	TAB
	星界之紋章	BANDAI VISUAL	6800日圓	RPG
	SuperLite 1500 Series HOOOCKEY！	SUCCESS	1500日圓	SPT
	本格四人打專業麻雀 麻雀王	童	1980日圓	TAB
	Pop'n Music2(KONAMI THE BEST)	KONAMI	OPEN價格	SLG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES永遠也在一起	HUMSTAR	1500日圓	SLG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES BATTLE ATHLETICS	HUMSTAR	1500日圓	SPT
	必殺PACHISLOT STATION 9	SUNSOFT	4900日圓	SLG
	ATHENA之家庭碟～FAMILY GAMES～(廉價版)	ATHENA	1500日圓	ETC
上旬	考車牌吧	TWILIGHT EXPRESS	5800日圓	SLG
中旬	OPTION TUNING CAR BATTLE SPEC R	MTO	5800日圓	RAC
5月	■Simple 1500 SERIES Vol.21 THE野球	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	職業指南麻雀「兵」3	CULTURE BRAIN	4980日圓	ETC

6月

1日	■BEST PRICE黑之十三	TONKIN HOUSE	2500日圓	AVG
	■ACONCAGUA	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	AVG
	■Dance Dance Revolution 3rd MIX(暫名)	KONAMI	OPEN價格	SLG
	■F1 2000	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	RAC
	■VAULE 1500 DOUBLE EAGLE	SUNSOFT	1500日圓	SLG
	MARU安SERIES4海底大戰爭	XING ENTERTAINMENT	1980日圓	STG
	★鈴物語	CAPCOM	4800日圓	RPG
15日	■四季之BASS釣魚	VISIT	1980日圓	SPT
	Salary Man金太郎THE GAME	BANDAI	3800日圓(暫定)	AVG
	綠野仙蹤～ANOTHER WORLD～RUGRUG	AFFECT	3000日圓	AVG
	COLORFUL LOGIC	ASTRON	1800日圓	PUZ
22日	■BRAND×BRAND <合成RPG>	TONKIN HOUSE	價格未定	RPG
	■THE心理GAME 7	VISIT	1500日圓	ETC
	J LEAGUE實況WINNING ELEVEN 2000	KONAMI	OPEN價格	SPT
	HAPPY SALVAGE	MEDIA WORKS	5800日圓	AVG
	SuperLite 1500 Series繪畫PUZZLE 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series填字遊戲 2	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series數獨 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇之蛹	PANDONA	1980日圓	AVG
	SLAP HAPPY RHYTHM BUSTERS	ASK	4800日圓	ACT
	BLASTER MASK	SUNSOFT	5800日圓	STG
	★TATIO2000 SERIES GDARIUS	TAITO	2000日圓	不詳
	★TATIO2000 SERIES	TAITO	2000日圓	不詳
	★必殺 PACHINICO STATION NOW4 我係熱血冒險王	SUNSOFT	2800日圓	SLG
	★我的暑假	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
29日	■宇宙船船長	SUNSOFT	5800日圓	STG
	■Wu Tang	SUCCESS	4800日圓	FIG
	小王國物語ELTORIA	KSS	4800日圓(預定)	RPG
	BISHIBASHI SPECIAL 3 ～STEP CHAMP～	KONAMI	OPEN價格	ETC
	PANDORA MAX SERIES Vol.4 Catch!感覺SENSATION	PANDONA	1980日圓	AVG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES LOVE GAMES ～WAIWAI TENNIS～	HUMSTAR	1500日圓	SPT
	ELDER GATE	KONAMI	OPEN價格	RPG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING	HUMSTAR	1500日圓	STG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES EGG	HUMSTAR	1500日圓	不詳
	MAJOR WAVE 1500 SERIES MASTER OF MONSTERS ～破曉之賢者們～	1500日圓	SLG	
	MR DRILLER	NAMCO	4800日圓	PUZ
	機動戰士GUNDAM基力之野望 自護之系譜 攻略指令書	BANDAI	2800日圓	SLG
	★VANDEL HEARTS 2~天上之門~	KONAMI	OPEN價格	RPG
上旬	■日物SELECT VOL.2	日本物產	2800日圓	ETC
	PACHI是辮子2	HACK VALLEY	5200日圓	SLG
下旬	■POCKET DIGIMON WORLD(暫稱)	BANDAI	5800日圓	AVG
	在哪裏也有蒼鼠2	VEC	3800日圓(預定)	ETC
	★PACHISCOT帝王W	MEDIA ENTERTAINMENT	3980日圓	SLG
6月	■FIRE PRO WRESTELING G(廉價版)	SPIKE	價格未定	SPT
	■PERSONA 2罰	ATLUS	6800日圓	RPG

上一集好評如潮，今集萬眾其代之作。本作再度以珠間琉市作為基本故事平台，從而載出主角達哉和舞耶的故事。今集在遊戲畫面上增強了許多，另外在出場各式方面途了保留原有各式外亦加入了一班新各式，令正故事都便得多源化。而今集更請到世界級的女歌手 PROFILE 來主唱 本作之主題曲，可見他們對此作之成意呢！

	■PACHISLOT帝王6	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	MACROSS PLUS GAME EDITION	翔泳社	價格未定	STG
	大江戶風水因果律 花火2	魔法	5800日圓	SLG
	KILLER BASS	魔法	5800日圓	SPT
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	我要作曲～Dance Remix編～	VING KIDS	3200日圓	SLG
	裏技麻雀	SPIKE	4800日圓	TAB
	PARA！PRO JUNIOR COLLECTION	日本TELENET	3200日圓	SLG

7月

6日	水之花道	PONY CANYON	6800日圓	ETC
	★大盜伍右衛門~綾繁一家~	KONAMI	價格未定	ACT
	★BASS TRICK WAKE BOARDING	METRO	4800日圓	SPG
13日	■加油日本！奧運2000	KONAMI	價格未定	SPT
	■日本相撲協會公認 國技大相撲(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	Monkey Magic	SUNSOFT'	4800日圓	ACT
	★遊戲王 DUEL MONSTERS 記憶封印解開	KONAMI	價格未定	不詳
19日	FINAL FANTASY IX	SQUARE	價格未定	RPG
	PACHISLOT ARUZE王國3	ARUZE	5800日圓	SLG
27日	■MAJOR WAVE SERIES 大運動會 GTO	HUMSTAR	1500日圓	SLG
	■PANDORA MAX SERIES Vol.5 被解僱的朝早	PANDONA	1980日圓	AVG
	■MAJOR WAVE 1500 SERIES魔法少女PRETTY SAMMY	HUMSTAR	1500日圓	AVG
	■MAJOR WAVE 1500 SERIES ACID	HUMSTAR	1500日圓	不詳
	■SIMPLE 1500實用SERIES VOL.01轉車指南2000年版	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	■SIMPLE 1500實用SERIES VOL.02家庭風水	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	■SIMPLE 1500實用SERIES VOL.03性名判斷	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	■SIMPLE 1500實用SERIES VOL.04料理 定番料理菜單	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	■蒼鼠物語	CULTURE BRAIN	4800日圓	SLG
	★音樂指揮家	GLOBAL A ENTERTINMNET	4800日圓	ETC
	★音樂指揮家(連控制器版)	GLOBAL A ENTERTINMNET	7800日圓	ETC
	★GUITAR FREAK	KONAMI	價格未定	ETC
	★VIPER VALUE	KONAMI	價格未定	ETC
	★POP MUSIC ANIMATION MELODY(暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC
	★BARQUE SYNDROME	SPIKE	3800日圓	ETC
上旬	■BLACKJACK VS松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB
下旬	稻川淳二 深夜中之的士	VISIT	價格未定	AVG
7月	■KORIN MACRE THE RALLY(廉價版)	SPIKE	價格未定	RAC
	■CITY BRAVO～BUSINESS篇	ASTRON	價格未定	SLG
	METAL SLUG X	SNK	5800日圓	ACT
	SIMPLE 1500 SERIES VOL 29釣魚	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	爆流	FUJIMIC	5800日圓	SPT
	ARTDINK BEST CHOICE LAGNACURE	ARTDINK	2800日圓	SLG
	LAGNACURE LEGEND	ARTDINK	4800日圓	SLG
	TWILLIHT SYMPTOM ～再會～	SPIKE	價格未定	AVG
	ECW HARDCORE REVOLUTION	ACCALIM JAPAN	2000日圓	不詳
8月上旬	■你的STEADY	CD BROS	5800日圓	AVG
	■遊戲中學習SERIES英文生字 750	NAGASE	2800日圓	ETC
	★-災難家族-	UNIVERSE	5800日圓	不詳
8月	■KORIN MACRE THE RALLY 2	SPIKE	價格未定	RAC
	■MANIAC MICROMETER	SPIKE	價格未定	RAC
	★TETRIS CARD CAPTOR SAKURA ETERNAL HEART(暫稱)	價格未定	PUZ	
9月上旬	DIORAMS	PONOS	價格未定	TAB
9月	■WTC	SPIKE	價格未定	RAC
	MICRO MANIAX	SPIKE	價格未定	ACT
10月	PS ZOIDS(暫稱)	TOMY	5800日圓(暫定)	SLG
12月下旬	PANDORA MAX SERIES ONI(暫稱)	PANDORA BOX	2000日圓	不詳

2000年發售

春	Family Prize 1500Yen Series King of Bowling 2～Professional編～	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱鬥PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series CHIKI CHIKI CHICKEN	SUCCESS	1500日圓	待查
	SuperLite 1500 Series Monkey Hero	SUCCESS	1500日圓	ACT
	SPRYO×SPRKUS不尋常的旅途	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	GAIA MASTER眾神的桌上遊戲	CAPCOM	4800日圓	ETC
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	蜃氣樓(暫稱)	VISIT	價格未定	AVG
2000年夏	■STREET BOARDERS 2	Micro Cabin	5800日圓	SPT
	■Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG
	SuperLite 1500 Series NANCRO 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	名探 偵柯南 3人之名推理	BANDAI	5800日圓	AVG
	砂之EMBRACE～EDEN之里的勒寶	IDEA FACTORY	價格未定	RPG
	RPG創作室4	ASCII	6800日圓	SLG
	MAESTROMUGIC	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	青之6號Antarctica	BANDAI VISUAL	6800日圓(暫定)	AVG
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓(暫定)	SRPG
	STREET GOLFER	SUNSOFT	5800日圓	SPT
	Simple 1500 SERIES Vol.X THE SHOOTING(暫稱)	D3 Prefecture	1500日圓	STG
	Lowrider Hop&Dance	TYO	價格未定	ACT
	FRIENDS～青春之光輝～	NEC ITERCHANNEL	6800日圓	AVG
	人魚之烙印	NEC Interchannel	價格未定	AVG
	沉默的艦隊	講談社	5800(預定)	SRPG
	RC GO!	TAITO	價格未定	SLG
	悠久組曲~All Star Project~	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
	beatmania BEST HITS(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	龍之子FIGHT	TAKARA	價格未定	FIG
	SD GUNDAM G GENERATION -3(暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	鈴木爆發	ENIX	價格未定	AVG
	BLADE ARTS	ENIX	價格未定	AVG
	北斗之拳	BANDAI	價格未定	不詳
	高2一將軍	ASK	4800日圓	不詳
	心跳回憶2 DRAMA SERIES VOL.1(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	★着迷他們的音樂 VOLUME.5	BING KIDS	2480日圓	不詳
2000年冬	SISTER · PRINCESS	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
2000年	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	NIGHTMARE CREATURES II	KONAMI	價格未定	ACT
	GUNGHO BRIGADE	TOMY	6800日圓	SLG
	FAVORITE DEAR純白之預言者	NEC Interchannel	價格未定	ETC
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	CLICK漫畫 銀河英雄傳說3~亞姆尼茲亞會戰~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫 銀河英雄傳說4~恩艦隊出動~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫瑪莉工作室	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫 新DRAGON HALF	德間書店INETERMEDIA COMPANY	2000日圓	ETC
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	SUCCESS STORY	ALTRON	價格未定	SLG
	TALES OF ETERNIA	NAMCO	價格未定	RPG
	KAMURAI神來	NAMCO	價格未定	RPG

遊戲發售時間表

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	EMBLEM SAGA	ASCII	價格未定	RPG
	機動新撰組	ASCII	價格未定	RPG
	音樂創作室3	ASCII	價格未定	SLG
	PANZER FRONT bis(暫稱)	ASCII	價格未定	SLG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■成為職棒隊監督吧!	BANDAI	6800日圓	SLG
	LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800日圓(預定)	SRPG
	DRAGON QUEST VII 伊甸之戰士們	ENIX	7800日圓	RPG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES LUCIFER RING	HUMSTAR	1500日圓	RPG
	KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
	戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800日圓	TAB
	爆流	FUJIMIK	5800日圓	SPT
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	森下卓八段監修 本格對戰將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980日圓	TAB
	PATLABOR THE GAME(暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	待查
	Dinobreeder another progress	J・WING	5800日圓	SLG
	爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	Angelique Trowa	KOEI	價格未定	SLG
	RUNGU RUNGU～DOROTHY之大冒險～	TYO	價格未定	AVG
	ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	RPG
	ATLANTIS～THE LOST TALES～	HUMAN	4800日圓	AVG
	戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
	雷電DX(暫稱)	SEIBU開發	1500日圓	STG
	BONOBODO	AMUSE	4800日圓	TAB
	TETRIS THE GRAND MASTERS(暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
	ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	不詳
	BASHING BEAT 2	E3 STAFF	價格未定	SPT
	傳說幪面人之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SPT
	FLY(暫稱)	MDB	價格未定	AVG
	CAPCOM AVG NEXT STYLE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	SHERAZADO傳説 黃金之帝國(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
	ARKS 1000～目標!究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	DOOPERS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	RAC
	FENSER	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
	GRUDA	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
	PROJECT CHAOS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	STG
	HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
	WONDERLAND SHOCK 1950 AMERICAN DREAM	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
	RAGNA CUBE LEGEND	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	士多KID	瀧工房	價格未定	AVG
	Q極QUIZ回答PLEASE	Tears	價格未定	PUZ
	蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	CLOCK TOWER 3	HUMAN	價格未定	AVG
	LIPROS(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	ACT
	OGARIAN-亞人傳-(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	RPG
	BACKGUNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	LEGACY OF KAIN SOUL REAVER	CAPCOM	價格未定	ACT
	PUZZLE「雀」	CULTURE BRAIN	價格未定	PUZ
	BLACK MATRIX CROSS	NEC Interchannel	價格未定	不詳
	J・McGlass Super Cross 2000	TAITO	價格未定	RAC
	beatmania APPEND GOTTAMIX2(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG

PlayStation 2

5月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
25日	★FIFA 2000 WORLD CHAMPIONSHIP	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
	FRACE VERG	GUST	6800日圓	RAC

6月以後

6月1日

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	鄭問之三國誌	GAME ART	價格未定	SLG
15日	■實況野球7(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	■STREET麻雀TRANCE麻神2	SUNSOFT	5800日圓	TAB
	■實況WORLD SOCCER 2000	KONAMI	價格未定	SPT
6月	建設重型機械格鬥BATTLE 打倒吧金剛!	ARTDINK	6800日圓	FIG
	ROCK'N MEGA STAGE	JALECO	8800日圓	ETC
7月上旬	REISELIED EFAMERAL FANTASIA	KONAMI	價格未定	RPG
7月	■AMERICAN ARCADE	ASTROLL	5800日圓(暫定)	TAB
	EX桌球	TAKARA	5800日圓	TAB
	MAGICAL SPORT甲子園2000(暫稱)	魔法	價格未定	SPT
	DREAM AUDITION	JALECO	價格未定	ETC
8月	GRIPER刃牙BAKI最大之TOURNAMENT(暫稱)	TOMY	6800日圓	ACT
	MAGICAL SPORT GoGoGolf	魔法	價格未定	SPT
9月	東大將棋 四間飛車道場(暫稱)	每日Communication	價格未定	TAB
	RING OF RED(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
10月	MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法東京	價格未定	SPT

2000年發售

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
春	劇空間職業棒球AT THE END OF THE CENTURY 1999	SQUARE	6800日圓	SPT
	GRADIUS 3&4復活之神話	KONAMI	價格未定	STG
	WILD WILD RACING	IMAGINEER	價格未定	RAC
夏	■加油日本!奧運2000	KONAMI	價格未定	SPT
	■真・三國無雙	KOEI	價格未定	ACT
	■SORCEROUS STABBER ORPHEN	角川書店	價格未定	不詳
	X-FIRE	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	ACT
	SILPHEED THE LOST PLANET	GAME ART	價格未定	STG
	TVDJ	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	SURF ROID	ASCII	價格未定	SPT
	All Star Prowestling	SQUARE	價格未定	SPT
	將榮冠給你 往甲子園的道路	ARTDINK	價格未定	SPT
	ARMORED CORE2	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
	鬼武者(暫稱)	CAPCOM	價格未定	未定
	UNiSON(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	SPLASH DIVE(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	GUNGRIFFON BLAZE(暫名)	GAME ART	價格未定	STG
	AQUAUA	IMAGINEER	價格未定	PUZ
秋	■Road Star Troffy 2000	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	Angelique Torowa	KOEI	價格未定	SLG
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	我與魔王(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	價格未定	RAC
冬	CHORO Q HG(暫稱)	TAKARA	價格未定	SLG
	花與太陽和雨	ASCII	價格未定	AVG
	DARK CLOUD(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	波洛古羅斯物語3(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	MIGHT AND MIGIC(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RPG
	RALLY HARD(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RAC
	1/4	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
2000年	■CAMBER(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	待查
	■THE FLINTSTIONES VIVA ROCKVEGAS(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	RAC
	■THE MECHSMITH	IDEA FACTORY	價格未定	SLG
	MAXMISS RUN=DIM	IDEA FACTORY	價格未定	ACT
	上海four element	SUNSOT	價格未定	PUZ
	Z.O.E.(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
2001年春	Final Fantasy X	SQUARE	價格未定	RPG
	爆走貨車傳説 3	SPIKE	價格未定	RCG
2001年	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	TYPHOON(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	SLG



發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	原人RACER	IDEA FACTORY	價格未定	RCG
	SNOWBOARD SUPER CROSS	Electronics Arts Square	6800日圓	SPT
	AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	MAXIMO(暫稱)	CAPCOM	價格未定	待查
	GRAN TURISMO 2000(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	成為Pilot!2(暫稱)	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	SLG
	BEST PLAY職業棒球	ASCII	價格未定	SPT
	HYPER TOUR	3D	價格未定	不詳
	1 ON 1GOVEMMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	SD飛龍之拳「Z LOV」	CULTUREBRAIN	價格未定	FIG
	新COOL BOARDERS(暫稱)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
	玉繭物語2	元氣	價格未定	RPG
	500GP(暫稱)	NAMCO	價格未定	RAC
	SIDE WINDER MAX(暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	Pro麻雀 極 NEXT(暫稱)	ATHENA	價格未定	TAB
	3D Real Drive(暫稱)	Viral One	價格未定	RAC
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	山卡的BATTLE(暫稱)	EXSEKO	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
	SONET(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
	BUST A MOVE 3(暫稱)	ENIX	價格未定	ACT
	BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	SLG
	Fighting QTs(暫稱)	ENIX	價格未定	FIG
	BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	真・三國無雙(暫稱)	KOEI	價格未定	FIG
	SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	The Bouncer	SQUARE	價格未定	ACT
	WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
	井手洋介的麻雀家族2(暫稱)	SETA	價格未定	TAB
	Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
	L'Arc~en~Ciel(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	立體忍者活劇 天誅2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	電車GO!系列最新作(暫稱)	TAITO	價格未定	未定
	LAKE MASTER EX(暫稱)	DAZ	價格未定	SPT
	Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
	BLOODY ROAR 3(暫稱)	HUDSON	價格未定	FIG
	BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	機動戰士GUNDAM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	STG
	F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	FX PILOT(暫稱)	LOCUS	價格未定	STG
	SOUL SURFIN(暫稱)	童	價格未定	ACT
	EXTERMINATION	Sony Computer Entertainment	價格未定	AVG
	戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	不詳
	戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	NUIBETSU CAF*	CULTURE BRAIN	6800日圓	不詳
	DAY OF WALPURGIS	KONAMI	價格未定	AVG
	GUN HEARTS(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	ACT
	全日本PRO WRESTLING(暫稱)	SPIKE	價格未定	SPT
	WSC	SPIKE	價格未定	RAC
	FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
	RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
	DRUMMANIA 2(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	DRUMMANIA 2DX(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	TOMB RAIDER IV THE LAST REVELAION	CAPCOM	價格未定	ACT



三國志迷近來一定非常開心啦!近來有很多關於三國時代的遊戲宣告推出,就以本作「真・三國無雙」便是一隻萬眾其代之作。一班人所共知的武將、一個無人不知的故事和一間以推出三國時代遊戲而成名的開發商,會載來一隻怎樣強勁的動作遊戲呢?

Dreamcast

5月

2日	仙魔大戰2000 FEVER！FESTIVAL	SEGA TOYS	4800日圓	ETC
	來玩GOLF吧 攻略PACK	BOTTOM UP	3980日圓	SPT
11日	通訊對戰LOGIC BATTLE大雪戰	FORTY FIVE	3800日圓	TAB
18日	MARIONETTE CONPANY 2 CHU!	MICROCABIN	6800日圓	SLG
	久遠之絆 再臨詔	FORK	5800日圓	AVG
25日	櫻大戰	SEGA	4800日圓	AVG
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6800日圓	SRPG
	Super Runabout	Climax	5800日圓	RAC
	RENT-A-HERO No.1	SEGA	5800日圓	ARPG
	古拉雲之鳥籠KAPITEL 5「贖罪」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
	櫻大戰（初回限定版）	SEGA	6800日圓	AVG

6月

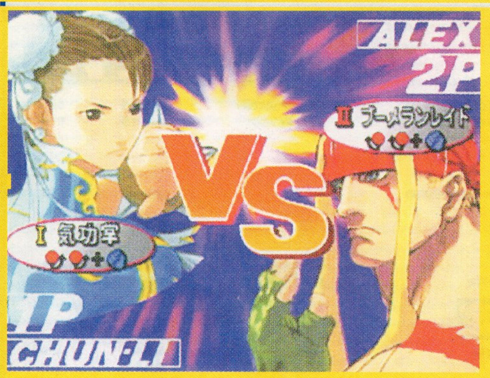
22日	ADVANCED大戰略～歐洲之嵐、德國閃電作戰～	SEGA	6800日圓	SLG
29日	■NET de PARA	TAKUYO	6800日圓	TAB
	■IMPERIAL之鷹FIGHTER OF ZERO	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	■Street Fighter III 3rd Strike Fight for the Future	CAPCOM	價格未定	FIG
	RECORD OF LODOSS WAR羅德島戰記 邪神降臨	角川書店	6800日圓	RPG
	MR DRILLER	NAMCO	4800日圓	PUZ
6月	Memories Off Complete	Kid	6800日圓	AVG
	打高爾夫吧！場地資料集vol.1（暫稱）	BUTTOM UP	價格未定	ETC
	人生Game for Dreamcast	TAKARA	5800日圓	TAB
	ARMADA	METRO 3D	價格未定	不詳
	Animaster	AKI	5800日圓	SLG
	首都高BATTLE 2	元氣	5800日圓	RAC
7月27日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 6「戰慄」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
	育成打比賽的馬匹吧！	SEGA	6800日圓	SLG
	SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	打高爾夫吧！場地資料集vol.2（暫稱）	BUTTOM UP	價格未定	ETC
	ZUSER VARSER	REAL VISION	5800日圓（予定）	待查
	COOL COOL TOON	SNK	價格未定	ACT
8月	打高爾夫吧！場地資料集vol.3（暫稱）	BUTTOM UP	價格未定	ETC
9月下旬	TOP OF THE FORMULA	FUJICOM	價格未定	RAC

2000年

春	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	NIBERUG之戒指	SUCCESS	價格未定	AVG
夏	■WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800日圓	SLG
	■熱鬥（NET）GOLF	SEGA	5800日圓	SPT
	■加油日本！奧運2000	KONAMI	價格未定	SPT
	METAL MAX WIDE EYES	ASCII	價格未定	RPG
	聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	5800日圓	SRPG
	ECCO THE DOLPHIN Defender of the Future	SEGA	價格未定	AVG
	NAPPLE TALE～Arisia in daydream～	SEGA	價格未定	ARPG
	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	價格未定	RAC
	ETERNAL ARCADIA	SEGA	價格未定	RPG
	L.O.L.~LACK OF LOVE	ASCII	價格未定	RPG
	MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	Jet Set Radio	SEGA	5800日圓	ETC
	RUNE CASTER	NOSIA	5800日圓	SLG
	櫻大戰2～求你別死去～	SEGA	價格未定	AVG
	大相撲（暫稱）	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	DARK EYES（暫稱）	NECSTIC	價格未定	RPG
	LOON JADE	HUDSON	價格未定	RPG
	ELDORADO GATE	CAPCOM	2800日圓	RPG
	青之6號 歲月不待人～TIME AND TIDE～	SEGA	價格未定	AVG
	SEGA TETRIS（暫稱）	SEGA	2800日圓	PUZ
	LOVE HINA～突然之ENGAGE HAPPENING（暫稱）	SEGA	5800日圓（暫定）	TAB
	RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
秋	■平成麻雀莊	MICRONET	5800日圓	SLG
	ALEX-Virus Composer-	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	Anna's Quest（暫稱）	METRO 3D	價格未定	不詳
	櫻大戰3～巴里正在燃燒嗎～	SEGA	價格未定	AVG
	ILBLEED	SEGA	價格未定	ADV
	CARD CAPTOR SAKURA DC（暫稱）	SEGA	5800日圓	ETC
冬	■HAPPY★LESSON	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG
2000年	ANIMASTER PUZZLE	久禮深雪事務所	價格未定	PUZ
	Kanon	NEC Interchannel	價格未定AVG	
	SNK VS. CAPCOM（暫稱）	CAPCOM	價格未定	FIG
	土偶戰紀~霸王~	VICTOR INTERACITVE SOFTWARE		5800日圓
SLG				
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AAVG
	超時空要塞MACROSS（暫稱）	翔泳社	價格未定	ACT
	夢幻之星 Online	SEGA	價格未定	RPG
	NIGHTMARE CREATURES II（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
	仙魔大戰2000假名LEON斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
	JET COASTER DREAM 2（暫稱）	發售商未定	價格未定	SLG
發售日未定				
	■Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
	■Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	DARK EYES（暫稱）	NESTICK	價格未定	RPG
	職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	ALU．GU．LATE（暫稱）	拓洋興業	價格未定	SRPG
	超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	新格鬥術 飛龍之拳列伝	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	TRIP TRACK（暫稱）	CHRAMELPOT	價格未定	AVG
	GRANDIA II	GAME ARTS	價格未定	RPG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	Warrz（暫稱）	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
	SHENMU 第二彈（暫稱）	SEGA	價格未定	RPG
	CRACK 2（暫稱）	ZIKU	價格未定	SLG
	春風戰隊V FORCE 2～翼之他方～（暫稱）	VING	價格未定	SRPG
	DYNIMITE ROBO 2000（暫稱）	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2（暫稱）	童	價格未定	STG
	Super 301 S Q（暫稱）	日本物產	價格未定	SLG
	U S TRACK CHAMP	日本物產	價格未定	RAC
	DIGITAL競馬新聞MY TRACKMAN 2	SHOEI SYSTEM	6800日圓（暫定）	SLG
	Angel Present	NEC Interchannel	價格未定	AVG
	SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	未定
	TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION	CAPCOM	價格未定	ACT
	10SIX～Own.Mine.Defend.Attack.24-7～	發售商未定	價格未定	SLG
	★POP MUISC 4（暫稱）	KONAMI	價格未定	未定



大家其代已久之作快將推出了。繼上一集出色表現後，今集在Dreamcast推出相信不會比前作失色的。今集的特式是以2編不同的故事形式樣給各位選擇，而那出式的畫面和刺激的氣紛亦令本作生色不小。看看此作能否成為超人氣作品啦！



Street Fighter 又有新版本了。今集「Fight for the Future」增加了一些新人物之外，另外還增加了網上對戰功能，不過對於本地人來說就要等代一段時間方能試到此功能了。那也不用太失洛呢！因為那接近完美的移值，相信各位對Dreamcast的機能都很有信心的。



本作算是在眾多DREAMCAST遊戲之中令人其代之作。本作在宣告開發到現在都不斷宣告有新人物和特發故事登場，可見其故事的浩大。本作其中最吸引之處，在其眾多為人熟悉的超人各式和故事。由其12位仮面超人站在礦場的一場真的令人難忘呀！相信各超人迷對此作都是非常奇代的，真希望此作能快些推出呢！



N64「在薩爾達傳說 毛斯娜的面具」之後，再為另一隻ARPG名作「不思議迷宮系列」推出續集。今集更增加了不少可愛人物，而在版圖方面亦比上一作廣大。此作能否如「薩爾達」般受歡迎呢？那又代各位的支持了。

NINTENDO 64

5月

26日	釣魚64～乘着海風～	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800日圓	SPT
6月				
30日	WWF WRESTLE MANIA 2000（暫稱）	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
7月	MARIO TENNIS 64	任天堂	6800日圓	SPT

2000年春

	F-1 WORLD GRAND PRIX III for NINTENDO64	Video System	價格未定	RAC
夏	■VIEW POINT 2064	SAMMY	7800日圓	STG
	不思議迷宮系列 未來之思寧2～鬼襲來！思寧城！～	CHUNSOFT	價格未定	ARPG

	SPUER BLACK BASS64	STARFISH	6800日圓	SPT
	加油日本！奧運2000	KONAMI	價格未定	SPT
2000年	EXCITE BIKE 64(暫稱)	任天堂	5800日圓	RAC
	SUPER MARIO RPG 2(暫稱)	任天堂	6800日圓	RPG
	PERFECT DARK(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT
	MOTHER 3豬王之最期	任天堂	6800日圓(預定)	RPG
發售日未定	BIOHAZARD 0(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800日圓	RAC
	On & Off Racing	imaginer	價格未定	RAC
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	ULTRA BASE BALL 64實名版(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SLG
	SUPERMAN	TAITO	價格未定	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RAC
	MINI RACERS(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	麻雀	發售商未定	價格未定	TAB
	CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	FIRE EMBLEM64(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG

NINTENDO 64 DD

5月

18日	■日本PRO GOLF TOUR 64	MEDIA FACTORY	3500日圓	SPT
上旬	■巨人多事解放陣線 小矮人小矮人大集合	LAND NET DD	3333日圓	ETC

6月

	MARIO ARTIST POLYGON STUDIO	任天堂	價格未定	ETC

2000年

夏	井手洋介之麻雀塾	經銷商未定	價格未定	TAB
	現代大戰略Ultimate War	經銷商未定	價格未定	SLG

發售日未定

	薩爾達傳說64DD(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG
	CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	華爾街(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	SOUND MAKER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	DT DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	DD SEQUENCER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	設計衛門(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC

NEO-GEO

5月25日	METAL SLUG 3	SNK	32000日圓	ACT

發售日未定

	餓狼MARK OF THE WOLVES(NEOGEO CD)	SNK	價格未定	FIG

NEO-GEO POCKET

5月25日	SONIC THE HEADGEHOG POCKET ADVENTURE	SNK	3800日圓	ACT
	DYNAMAITE SLUGGER	SNK	3800日圓	ACT
6月22日	傳説之OGRE BATTLE外傳	SNK	3800日圓	RPG
	傳説之OGRE BATTLE外傳 限定BOX(NGP透明藍版同梱)	SNK	10000日圓	RPG
	NEO・BACCARA(對應無線)	SNK	價格未定	TAB
6月	加油阿呆君(暫稱)	SNK	價格未定	不詳
7月20日	PACHISLOT ARUZE王國POCKET PORCANO2	ARUZE	3800日圓	SLG
	COOL COOL JAM	SNK	價格未定	不詳
	THE KING OF FIGHTERS BATTLE DE PARADISE	SNK	價格未定	AVG

發售日未定

	ROCKMAN BATTLE&FIGHTERS	CAPCOM	價格未定	ACT
	NIGERONNPA(暫稱)	電腦映像製作所	價格未定	不詳
	PACHINCO實機SIMULATION VOL.2(暫名)	JAPAN WHISTING	價格未定	TAB
	MAGICIAN LORD(暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	TOURNAMENT PROWRSTLING(暫稱)	SNK	價格未定	SPT
	KING OF FIGHTERS R-3(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	POPEYE & PETTY CARTOON LAND(暫稱)	JAPAN VISTEC	價格未定	AVG
	DIGITAL PRIMATE(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
	NBA HANGTIME(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	NFL BLITZ(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	卒業寫真(暫稱)	ADK	價格未定	SLG
	WORLD HEROES POCKET	ADK	價格未定	FIG
	對戰BILLIARD BREAK SHOT	ADK	價格未定	SPT
	怒the RETURNS(暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	SOUL REVENGER JET(暫名)	SNK	價格未定	SLG
	SNK CHARACTER RACE GAME(暫稱)	ITL	價格未定	RAC
	DELTA WRAP	IOSIS	價格未定	不詳

GAMEBOY

5月以後

19日	GAME便利店21	STARFISH	3980日圓	不詳
26日	TAITO MEMORIAL CHASE H.Q.	JORDAN	3980日圓(預定)	RAC
	TAITO MEMORIAL BUBBLE BOBBLE	JORDAN	3980日圓(預定)	ACT
5月	Pocket中的王國	HECTO	3980日圓	ETC
6月2日	BOYON之DUNGON ROOM 2	HUDSON	3980日圓	RPG
	DATA NAVIGATION PROFESSIONAL棒球	MEDIA GALLOP	3980日圓(暫定)	SPT
9日	■金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
29日	MR DRILLER	NAMCO	3800日圓	PUZ
30日	■母名之大冒險	SUNSOFT	價格未定	ACT
下旬	井上洋介之麻雀教室GB	ATHENA	3800日圓	TAB
6月	■華蘭虎龍學園～花札、麻雀～	J・WING	4800日圓	TAB
	■DUNGEON SAVIOR	J WING	4800日圓	RPG
	漢字BOY2	J・WING	4800日圓	ETC
7月7日	■DATA NAVI職業棒球	NOW PRODUCTION	價格未定	SPT
13日	■遊戲王DUEL MONSTER III三聖蹲神降臨	KONAMI	價格未定	SLG
	■加油日本！奧運2000	KONAMI	價格未定	SPT
14日	DOKANBON！？MILLENNIUM QUEST	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	3980日圓	不詳
19日	■SURVIVAL KIDS 2 ～脱出！雙子島～	KONAMI	價格未定	不詳
中旬	■Dear Daniel之Sweet Adventure～尋找Kitty～	IMAGINEER	3980日圓	不詳
	■Hello Kitty之Sweet Adventure～想見Daniel～	IMAGINEER	3980日圓	不詳
7月	MEDAROT 3 KABUTO VERSION	IMAGINEER	4300日圓	SLG
	MEDAROT 3 KUWAGATA VERSION	IMAGINEER	4300日圓	SLG
	GO!GO!HITCHHIKE 2	J WING	4500日圓(暫定)	RAC
	POCKET COOKING	J WING	4800日圓(暫定)	SLG
	熊熊布先生(暫稱)	TOMY	3980日圓	不詳
8月中旬	PERFECT CHORO Q	TAKARA	3980日圓	RAC
8月	GB ZOIDS(暫名)	TOMY	價格未定	SLG
	忍者亂太郎GB GALLARY	CULTURE BRAIN	3980日圓	ETC

2000年

春	METAL GEAR Ghost Babel(暫稱)	KONAMI	4500日圓	ACT
	ZOKUZOKU HEROS	MEDIA FACTORY	價格未定	待查
夏	■KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
	■SOUL GETTER放課後冒險RPG	MICRO CABIN	3980日圓	RPG
	■釣魚ADVENTURE KITE之冒險	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4200日圓	SPT
	■WORLD SOCCER 2000	KONAMI	4500日圓	SPT
	■DANCE DANCE REVOLUTION GB	KONAMI	價格未定	SLG
	■筋肉番付GB2～挑戰！究極BATTLE	KONAMI	價格未定	SLG
	OJARU丸～月夜是池的寶物～	SUCCESS	價格未定	TAB
	EXTREME CROSS	SPIKE	價格未定	RAC
	櫻大戰GB檄・花組入隊！	MEDIA FACTORY	價格未定	AVG
	攜帶電獸TELEFANG POWER VERSION	SMILE	4500日圓	SLG
	在哪處也PACHINKO GB [CR MONSTER HOUSE]	TAM	3980日圓	SLG
	STAR OCEAN BLUE SPHERE	ENIX	價格未定	RPG
	攜帶電獸TELEFANG SPEED VERSION	SMILE	4500日圓	SLG
	POCKET LOVE HINA	MAVELOUS ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
2000年	J LEAGUE EXCITE STAGE TACTICS	EPOCH社	4200日圓	SPT
	BILLIARD CLUB	ASTRON	價格未定	SPT
	薩爾達傳説 不可思議樹之果實～智慧之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	薩爾達傳説 不可思議樹之果實～勇氣之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG
	SPEEDY GONZARES ASTEKA ADVENTURE	SUNSOFT	3980日圓	ACT
	MELODY KID(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	ACT
	薩爾達傳説 不可思議樹之果實 ～力之章～	任天堂	3800日圓	ARPG

發售日未定

	DERBY STALLION牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	beatmania GB NET JAM(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	Magical Chase	MICRO CABIN	價格未定	STG
	真・女神轉生DEVIL CHILDREN「赤之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	真・女神轉生DEVIL CHILDREN「黑之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	SUPER MARIO BROS DX(NINTENDO POWER專用)	任天堂	價格未定	ACT
	JERAZAD外傳	CULTURE BRAIN	3900日圓	RPG
	CATWOMEN	KEMCO	3980日圓	ACT
	對局將棋極GB	ATHENA	價格未定	TAB
	SD飛龍之拳傳説GB REAL VERSION	CULTURE BRAIN	3900日圓	FIG
	DONKEYKONG LAND 2	任天堂	價格未定	ACT
	POCKEMON PICROSS	任天堂	價格未定	PUZ
	走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	3900日圓	SLG
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	SUPER MARIO BROS DELUX	任天堂	價格未定	ACT
	不思議之迷宮系列第6彈！風來的試練GB2(暫稱)	CHUN SOFT	價格未定	ARPG
	Pia Carrot TOYBOX	NEC Interchannel	價格未定	不詳
	飛龍之拳 MILLENNIUM	CULTURE BRAIN	3900日圓	ACT
	FIRE PRO WRESTLING(暫稱)	SPIKE	價格未定	SPT

Wonder Swan

5月

25日	■DIGITAL PARTNER連WONDERWAVE版	BANDAI	4700日圓	ETC
	■DIGITAL PARTNER通常版	BANDAI	3200日圓	ETC
下旬	FIRE PRO WRESTRING for Wonder Swan	加賀TEC	3980日圓	SPT
	HUNTER X HUNTER繼承意志之人	BANDAI	3800日圓	RPG
5月	東京魔人學園 符咒封錄	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	4800日圓	TAB

6月

29日	Rainbow Island Partys☆Party	Mega House	4200日圓	ACT
7月	SD GUNDAM G GENERATION GATHER BEAT	BANDAI	3800日圓	SLG
	From Tv Animation ONE PIECE(暫稱)	BANDAI	3800日圓	不詳
	名偵探柯南(暫稱)	BANDAI	4200日圓	AVG
8月3日	FLASH～戀人君～	光文社	4200日圓	AVG
9月	■GATE DE GET！SERIES SWAN DE QUIZ！挑戰右腦(暫稱)	BANDAI	3000日圓	ETC
	■GATE DE GET！SERIES TRIPLE PUZZLE(暫稱)	BANDAI	3000日圓	ETC

2000年發售

夏	RING INFINITY	角川書店	3500日圓	AVG
	黑瞳之諾亞～CELLQUEST CHRONIC～	GUST	3980日圓	RPG
	KAPPA GAMES三毛貓HOMES GHOST PANIC(暫稱)	光文社	價格未定	AVG
	超級機械人大戰COMPACT 2第2部：宇宙激震篇	BANPRESTO	價格未定	SLG
冬	超級機械人大戰COMPACT 2第3部：銀河決戰篇	BANPRESTO	價格未定	SLG
2000年	TETRIS for WonderSwan(暫稱)	BBS	價格未定	TAB
	CINDY'S CARAT(暫稱)	HEKISA	3800日圓	PUZ
	侍女和象棋(暫稱)	HEKISA	3800日圓	TAB
	聖劍傳説2	SQUARE	價格未定	ARPG
	陸行鳥之不思議迷宮2	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY	SQUARE	價格未定	RPG
	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG

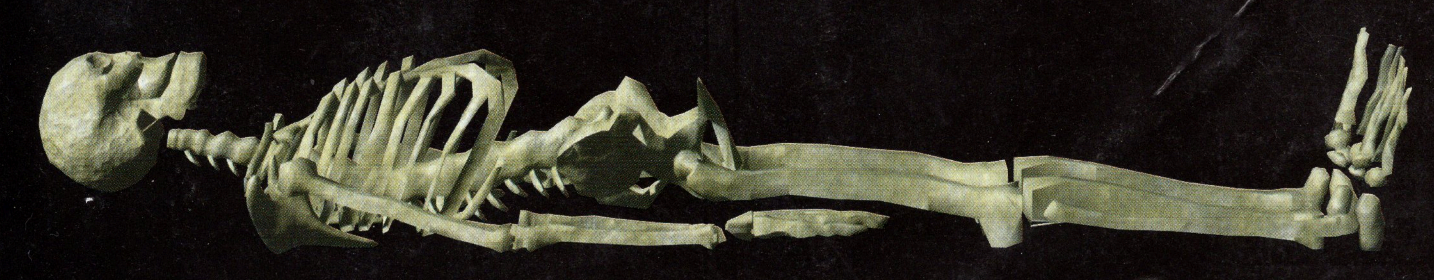
發售日未定

	326 for Wonder Swan	MEGA HOUSE	4200日圓	PUZ
	WING STORY～POMIT之羽～	HAL COPORATION	價格未定	SLG
	麻雀王(暫稱)	童	價格未定	TAB
	DINO BREEDER EPISODE 1(暫稱)	J・WING	4200日圓	不詳

我要悶死你

怎樣，上集「東京遊戲展」特輯好睇唔好睇？不過老實說，料子其實是還未用完的，所以為著地球的未來、人類的將來，咱們決定要玩環保！一點也不浪費！就今集來多劑「東京遊戲展完結篇」吧！悶死你又干我何事！

不過說來咱們其實也有少少良心剩下的，所以除「GAME SHOW」外亦有「GAMEPLAYERS.COM CARNIVAL 2000」及「SNK MEGA TON SHOW」的現場報導，正所謂一不離二，一於「SHOW」到你悶死為止！嘿嘿！





互動遊戲誌第40集
4月28日於互動電視上映

互動遊戲誌由MULTIMARKETS INT'L LTD.製作
如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com

逢隔周五於互動電視上映